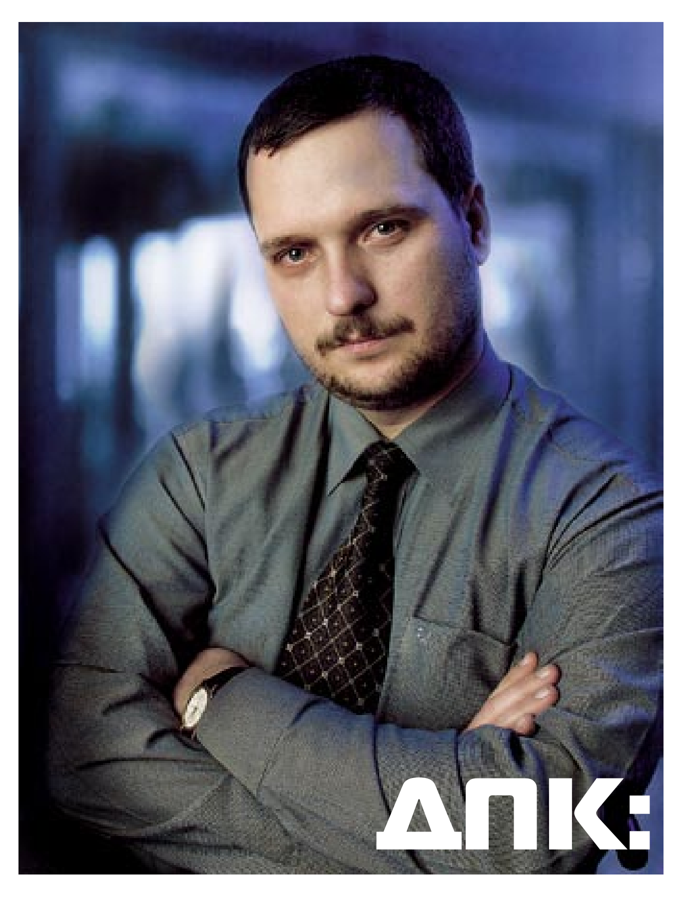


ДПК: Перезагрузка

Первый номер «Домашнего ПК» 2004 полностью обновлен! Разработанный нами дизайн учитывает последние веяния в мировой издательской практике и призван облегчить ориентацию в материалах номера, а также упростить использование журнала в качестве руководства покупателя. Мы постарались сделать «ДПК» одновременно и более привлекательным внешне, и более информативным, так как за счет применения новой гарнитуры шрифта объемы статей даже немного выросли по сравнению с прежней версией дизайна. Надеемся, что изменения во внешнем виде издания придутся вам по душе.

Кроме того, мы внесли некоторые новшества в рубрикацию и контент журнала, которые отражают сегодняшнюю направленность «Домашнего ПК», а также тенденции развития информационных технологий за последнее время. Логическая разбивка журнала на три больших равнозначных раздела – «ХардWare», «СофтWare/Internet» и «Игротека» – как нельзя лучше демонстрирует три вектора, три краеугольных камня, лежащих в основе нашего издания. Именно эти темы наиболее интересны как начинающим, так и опытным пользователям персональных домашних компьютеров. Какие комплектующие и периферийные устройства приобрести? С помощью какого программного обеспечения решить те или иные задачи? Во что поиграть на досуге? Конечно, есть и другие интересные темы, выходящие за рамки очерченного нами круга, и мы обязательно будем рассказывать о них на страницах «Домашнего ПК», но ядром журнала были и остаются железо, софт и игры.

В рамках раздела «ХардWare» мы собрали все статьи, посвященные устройствам – комплектующим для ПК, периферии, средствам коммуникации и т. д., объединив рубрики «На первый взгляд», «ХардWare», «Концепт-ПК», «Тестовая лаборатория», Mobile и «Советы покупателю», которые теперь выступают в качестве подрубрик. Раздел «СофтWare/Internet» значительно расширен, прежде всего за счет увеличения числа материалов о программном обеспечении, и мы намерены в последующих номерах сохранять такой объем. Кроме того, рубрики F1 и «Советы специалистов» вошли в состав «СофтWare/Internet», и большинство вопросов, рассматриваемых в них, будут касаться именно ПО. Ну а третий основной раздел «Домашнего ПК» – «Игротека», я надеюсь, в представлении не нуждается. Опережая возможные вопросы, хочу напомнить вам, уважаемые читатели, что в январско-февральском номере «ДПК» эта рубрика вот уже пятый год занимает около 40% общего объема журнала, что обусловлено огромным числом релизов игр классов A и AAA в предрождественский период. Безусловно, в последующих весенних и летних выпусках количество статей в этой рубрике естественным образом уменьшится.

Хочется также обратить ваше внимание, что многие материалы этого номера традиционно написаны по заявкам читателей – это тестирования винчестеров большого объема и графических акселераторов, обзор антивирусных программ и др. Так что пишите нам по электронной почте – dpk@itc.ua или в форумах ITC Online – www.itc.ua/forums, высказывайте свое отношение к новому дизайну и контенту журнала, указывайте на те темы, которые следует осветить на страницах нашего издания. Мы с удовольствием выслушаем ваше мнение об обновленном «Домашнем ПК».

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями, Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ НОМЕРА:

№ 1–2 (62), ЯНВАРЬ–ФЕВРАЛЬ 2004



с. 14

HP ScanJet 4670

Компании Hewlett-Packard удалось нас удивить. Сканер HP ScanJet 4670, стоящий на рабочем столе, издали похож на... LCD-монитор.



с. 15

Logitech diNovo

Клавиатура Logitech diNovo выглядит весьма стильно и футуристически.





Модель: Антонина Бородавко (Karin MMG).
Визаж: Людмила Цехмейстер.
Фото: Виталий Губин.



НАШ АДРЕС В INTERNET:
WWW.ITCPUBLISHING.COM

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галёнкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
Роман Хархалис
(зам. главного редактора)
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Андрей Грабельников
Янош Грищенко
Мурат Прокопов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Ольга Кравченко
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 1–2 (62), январь-февраль 2004
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2004 г.

Цветоделение и печать – ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко,3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 30000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:

секретариат	(044) 270 3891
редакция	(044) 243 9233
отдел рекламы	(044) 249 6357
	(044) 270 3890
отдел распространения	(044) 270 2849
Факс:	(044) 270 3891
E-mail:	info@itc.ua
Web-сервер:	www.itcpublishing.com



СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА ДПК-CD

ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2004

ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ПРОГРАММЫ: ОБНОВЛЕНИЯ

DirectX 9.0b

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

Crazy Taxi 3: High Roller

ИГРЫ: ДОПОЛНЕНИЯ

Deus Ex: Invisible War Texture Pack 0.5
«Ил-2. Штурмовик.
Забытые Сражения». Треки
Star Wars Jedi Knight:
Jedi Academy.Bonus Map
Railroad Tycoon 3. Bonus Map
WarCraft III. Bonus Maps

ИГРЫ: ПАТЧИ

«Магия Войны: Тень повелителя» 1.1
«Демиурги II» 1.03
«Ударная сила» 1.02
FireStarter 1.20
«Златогорье 2» 1.2
«Ил-2. Штурмовик:
Забытые Сражения» 1.21
Kreed 1.05
«Lock On:
Современная боевая авиация» 1.01
«Пираты Карибского моря» 1.3
«Операция Silent Storm» 1.2

ДРАЙВЕРЫ: ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 3.10 (7.962)
NVidia Forceware 53.03

РАЗНОЕ









* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.
Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ



Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.



Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.



РЕКОРД ДИАГОНАЛИ LCD – УЖЕ 57"



Samsung поставила очередной рекорд в области жидкокристаллических дисплеев большого размера, выпустив модель с максимальной на сегодня диагональю – 57". Правда, речь идет не о компьютерном мониторе, а о ЖК-телевизоре стандарта HDTV. Новый корейский колосс основан на матрице, выполненной по усовершенствованной технологии PVA, обеспечивающей контрастность до 1000:1, тогда как у более ранних моделей она не превышала 800:1. Разрешение панели составляет 1920 × 1080 точек – именно в таком формате передается изображение в HDTV-телевидении. Для его просмотра и предназначается устройство.





ВИДЕОКАМЕРА В ФЛЭШ-БРЕЛОКЕ

Как можно усовершенствовать ставший уже привычным USB-«брелок» с флэш-памятью? Первым шагом эволюции были устройства с функцией проигрывания MP3, следующим – модули со встроенной простой фотокамерой. Очередная ступень развития – USB flash drive, оборудованный видеокамерой Philips Key019 и способный записывать движущееся изображение в файл формата MPEG-4. Модель со 128 MB памяти позволяет сохранять до 25 минут видео – и это при том, что по размеру она не больше тюбика губной помады. Устройство стало одним из самых интересных экспонатов, представленных на выставке CES'2004, и получило награду «Best of Innovations» – кстати, как и еще 20 продуктов Philips, отмеченных различными призами за инновативность.

ДВУСТВОЛКА

Назначение этого устройства гораздо более мирное, чем может показаться судя по названию. Перед нами – новая модель SC-D6040 из известной серии «комбинированных» камер Samsung, сочетающих в одном корпусе DV-камкордер и цифровой фотоаппарат, для которых, как известно, требуются абсолютно разные объективы. До сих пор они устанавливались в поворотный модуль, но в SC-D6040 для упрощения конструкции и уменьшения размеров оптические системы размещены одна над другой. Новинка отличается более совершенным 4-мегапиксельным встроенным фотоаппаратом и улучшенной функцией записи видео в MPEG-4 (вдобавок к основному формату MiniDV) – теперь можно захватывать изображение в режиме 640 × 480 точек с частотой кадров до 30 fps.

ПРИБАВЛЕНИЕ В СЕМЕЙСТВЕ «ДАЛЬНОБОЙЩИКОВ»



Компания Olympus объявила о выпуске новой модели в серии цифровых камер, оснащенных объективами с большим коэффициентом увеличения. Это Olympus C-760 Ultra Zoom, снабженная 3,2-мегапиксельным сенсором, вариообъективом с 10-кратным увеличением. От своих предшественников камера отличается уменьшенными габаритами, более привлекательным дизайном, а также наличием интерфейса USB 2.0. Предполагается, что благодаря сравнительно невысокой, как для камеры с такими возможностями, цене C-760 станет одной из самых популярных в своем классе.



АУДИОВИДЕОМОБИЛЬНОСТЬ

Портативными видеопроигрывателями сейчас уже никого не удивишь, но когда за выпуск таких устройств берется Samsung, это значит, что в скором времени они появятся на прилавке каждого магазина бытовой электроники. Корейская компания пополнила ассортимент своих цифровых плееров Yepp моделью YH-999, предназначенной для исполнения музыки в форматах MP3 и WMA, а также видео из файлов WMV (Windows Media Video). YH-999 оснащен TFT-экраном с диагональю 3,5" и жестким диском на 20 GB. Производительности процессора Intel PXA255 с тактовой частотой 400 MHz, по заявлениям разработчиков, должно быть достаточно для плавного воспроизведения любых видеофрагментов.
Вот бы еще DivX на таком устройстве проигрывать. И чтоб цена не «кусалась». Мечты, мечты...



ТОНЧАЙШИЙ ИЗ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ iPOD

Все идет к тому, что в 2004 г. нас ждет бум MP3-плееров на жестких дисках. К первому и одновременно пока самому удачному продукту этого класса – Apple iPod – добавляются весьма похожие на него устройства от Hewlett-Packard, Samsung, Philips и других производителей. Из ряда этих, в общем-то, мало отличающихся друг от друга продуктов выделяется Aiwa Giga Pavit HZ-WS2000. Хоть он и вмещает всего 2 GB музыки против 20–40 GB у конкурентов, зато и габариты его меньше. Использование однодюймового мини-накопителя позволило создать проигрыватель, имеющий размеры визитной карточки. HZ-WS2000 является самым тонким на сегодня аппаратом класса jukebox на базе жесткого диска, благодаря чему устройство удобно использовать как «плеер на каждый день», в отличие от более емких и массивных собратьев, больше подходящих для длительных поездок.

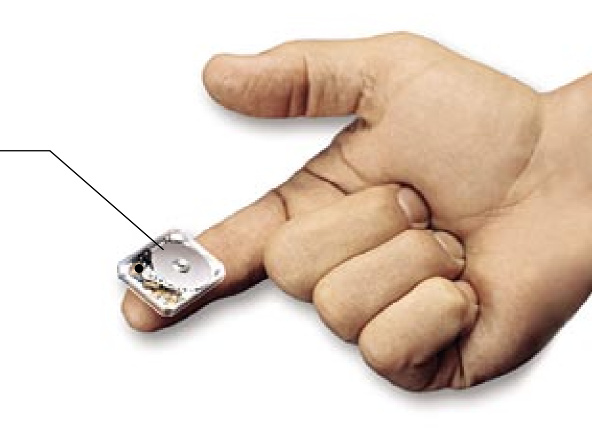




МЛАДШИЙ БРАТ iPOD

У MP3-плеера Apple iPod – пожалуй, самого известного портативного музыкального проигрывателя с жестким диском – появился младший братец. Устройство с названием iPod Mini представляет собой модификацию iPod, уменьшенную как физически, так и в объеме памяти. Более компактный и легкий аппарат с переработанной системой управления вмещает 4 GB данных (при том, что три актуальные модели iPod оснащены винчестерами на 15, 20 и 40 GB). Во всем остальном новинка не уступает полноразмерному родственнику: она проигрывает файлы AAC и MP3 (в том числе и с переменным битрейтом), снабжена интерфейсами USB 2.0 и FireWire и может быть дополнена целым рядом разнообразных фирменных аксессуаров.

МИКРОГИГАБАЙТЫ В ДОРОГУ



Гигабайты сегодня нужны всем устройствам – карманным компьютерам, проигрывающим музыку и видео, смартфонам, стремящимся ни в чем не отставать от КПК, цифровым фото- и видеокамерам, разрешение которых растет день ото дня. Можно, конечно, наращивать емкость флэш-карт, но стоимость их при этом становится непомерно высокой. А вот жесткий диск – лучшее решение, учитывая такие объемы информации. Для встраивания во все более компактные аппараты разрабатываются накопители все меньших размеров. Компания Toshiba выпустила HDD очередного формфактора – 0,85". Малютка может вмещать 2 или 4 GB данных в зависимости от модификации, а ее двигатель обеспечивает частоту вращения шпинделя 3600 об/мин, так что по производительности она мало чем уступает современным портативным винчестерам более крупного «калибра».

МУЗЫКАЛЬНАЯ ПАРОЧКА В МИКРОФОРМАТЕ

Среди устройств флэш-памяти с функцией проигрывания MP3 становится все более распространенной двухкомпонентная конструкция, когда модуль памяти с интерфейсом USB может отсоединяться от базового блока, в котором находятся электроника плеера, батареи и органы управления. Вот и SanDisk представила на суд пользователей свой продукт. Он состоит из двух отдельно поставляемых устройств, одно из которых – миниатюрный модуль памяти Cruzer Micro с интерфейсом USB 2.0, а второе – блок MP3-плеера Cruzer Micro MP3 Companion. Ожидается, что в продажу они поступят в марте, емкость накопителей будет составлять от 128 до 512 MB при цене от $65 до 160 соответственно, а проигрыватель дополнительно обойдется в $50.



- 256Мб DDR відеопам'яті
- Відеовхід / DVI / ТВ-вихід / 2 VGA-виходи
- Технологія GameFace
- Технологія охолодження Smart Cooling
- Технологія забезпечення безпеки системи Smart Doctor II
- Технологія Video Security II
- Технологія Digital VCR II
- Ulead Cool 3D 2.0 + Photo Express 4.0 SE
- Програмний програвач ASUS DVD XP S/W player
- Power Director Pro
- Media Show
- Найсучасніші 3D-ігри у комплекті: Half Life 2, Battle Engine Aquila, Gun Metal, Набір Ігор 6 в 1

ASUS Radeon 9800 XT/TD

ASUS®

АСУС



ASUS V9950 Ultra

GeForce FX 5900 Series

- nVidia GeForce FX 5900 Ultra
- Передова технологія CineFX™ 2.0
- 256 Мб DDR відеопам'яті з 256-розрядною шиною даних і інтерфейсом AGP 8X
- Фірмова онлайн технологія GameFace від ASUS
- Підтримка DirectX 9.0 і OpenGL 1.4
- Технологія відображення інформації на декількох дисплеях nView
- Найсучасніші 3D-ігри у комплекті



TechnoPark
(Технопарк)
Київ, 03035, вул. Солом'янська, 1
тел: (380 044) 238-8990
sales@technopark.com.ua
Web: http://www.technopark.com.ua

MDM
Київ, пр. Московський, 8 корп. 1
тел: (380 044) 464-5555
disti@mdm.ua
Web: http://www.mdm.ua

MTI
Київ, вул. Желябова, 2
тел: (380 044)458-3856
Web: http://www.mti.com.ua



(пірит сістемс)
Київ, 01042, вул. Патріса Лумумби, 3
тел: (380 044) 269-7554
distribution@pirit.com.ua
Web: http://www.pirit.com.ua

Новогодняя компьютерная ярмарка. Первый юбилей



Александр Птица

На столичном рынке информационных технологий сложилась хорошая предновогодняя традиция. В середине декабря киевский Дворец спорта на три дня превращается в самый крупный в стране компьютерный гипермаркет. Не стал исключением и только что ушедший в историю 2003 год. С 19 по 21 декабря принимала многочисленных посетителей «Новогодняя компьютерная ярмарка Intel и Samsung». Да, на сей раз заботы об организации пятого, юбилейного, мероприятия взяли на себя два всем известных лидера IT-индустрии.



Собрать клавиатуру на скорость – задача непростая

Конечно, основа любой ярмарки – это торговля. Тем не менее Intel и Samsung преследовали и ряд других целей, в первую очередь образовательно-просветительских. Воспитание потребителя – задача весьма ответственная, а научить его осознанно подходить к процессу принятия решения о покупке, по мнению Intel, лучше всего на живых примерах. А если к тому же демонстрация моделей использования ПК для различных конкретных целей проводится с участием публики, то ее действенность неизмеримо повышается.

Поэтому программа ярмарки значительно расширилась – семь тематических шоу-площадок, работавших в режиме нон-стоп, сменявшие друг друга конкурсы и демонстрации, лотереи и розыгрыши призов. Все это способствовало созданию праздничного настроения у посетителей (а их количество, кстати, превысило 35 тыс. человек).

Лозунг «Времена меняются – пришла мода на мощный компьютер!» фактически получил зрительное воплощение. На подиуме главной сцены дефилировали модели, демонстрируя



На подиуме – демонстрация эксклюзивной новогодней Hi-Tech коллекции



Будущая фотохудожница

новую коллекцию современной одежды с использованием мелких компьютерных аксессуаров. А по периметру возвышения расположились компьютеры, вышедшие в финал конкурса моддинга «Самый модный ПК Украины», организованного нашим журналом при поддержке компаний Intel, Samsung и Eletek. Скажем прямо, выглядели они не менее эффектно, чем живые манекенщицы.

Как и следовало ожидать, за главные призы конкурса развернулась нешуточная борьба. В результате вердикт жюри совпал с мнением народа – первое место было присуждено экспонату Fallout Mod (автор – москвич Алексей Чистов), а серебряным призером стал наш Мурат Прокопов, представивший два оригинальных экспоната (LEGO Drag и Project Rufortina).

Общаясь с участниками ярмарки, развернувшими свои торговые площадки во Дворце спорта, мы узнали о том, что намного повысился спрос на всевозможные цифровые устройства. Особенно это касалось фото- и видеокамер. Согласитесь, что не все счастливые обладатели новеньких аппаратов имеют достаточно высокий уровень знаний и навыков, а получать качественные фото хотят все. Поэтому не случаен огромный успех, которым пользовались мастер-классы, проводившиеся квалифицированными специалистами под эгидой журнала «dFOTO». Нельзя не сказать и о цифровой галерее, где экспонировались лучшие работы из множества присланных на конкурс «dFOTO Contest 2003».

Компьютерные игры нравятся всем, кроме некоторых американских конгрессменов и сенаторов. И мы нисколько не были удивлены, что на Игровом шоу «Домашнего ПК» наблюдались аншлаги как среди желающих попасть в число победителей турниров по Unreal Tournament 2003, FIFA Soccer 2004 и «Ил-2. Штурмовик: Забытые Сражения», так и среди многочисленных болельщиков. Мощные игровые станции Delfics на базе процессоров Pentium 4 предоставил технический спонсор турнира компания Compass, а победители получили прекрасные призы – мыши, геймпады, клавиатуры и джойстики от Logitech, предложенные фирмой DataLux, а также лицензионные копии компьютерных игр от ведущих издателей России и Украины.

Думаем, что фотографии, опубликованные на развороте журнала, сумеют передать праздничную атмосферу «Новогодней компьютерной ярмарки Intel и Samsung» тем, кто не сумел ее посетить, а у остальных вызовут приятные воспоминания.



А этот победитель от удовольствия даже глаза закрыл. Еще бы, такой классный приз!



Локальная «Фабрика звезд». Конкурс караоке


Лучшие виртуальные пилоты Украины – победители и финалисты «Забытых Сражений». Фото на память.



Три шага, чтобы получить компьютер

Мы нисколько не сомневаемся, что многие из читателей обратили внимание на опубликованные в ноябрьском и декабрьском номерах нашего журнала рекламные блоки «долгоиграющей» ежемесячной совместной акции «Домашнего ПК» и компании «МКС». Согласитесь, предложение, сделанное в них, звучит очень заманчиво – любой читатель журнала «Домашний ПК» может стать владельцем современного компьютера Neo'S от «МКС». Продлится эта уникальная акция до июня 2004 г.

Правила участия предельно просты: достаточно заполнить купон, вырезать его и отправить по адресу нашей редакции. А дальше ждать звонка с радостным известием (если, конечно, удача улыбнется вам). Бороться есть за что – современный, надежный, хорошо сбалансированный компьютер модели Neo'S Protégé 2530311 (с 17-дюймовым монитором Samsung 753DFX и акустическими колонками Genius) от компании «МКС».

Ежемесячная процедура определения победителя совершенно прозрачна. Проводится она в киевском салоне МКС «Компьютеры и офисная техника» при участии его директора Дмитрия Басова и представителей «Издательского Дома ITC». Все происходит в присутствии зрителей из числа посетителей компьютерного магазина.

Собственно, сама процедура проходит в два этапа. Это объясняется большим количеством присланных писем с купонами – 2588 (ноябрь) и 2990 (декабрь). Поэтому сначала выбирается промежуток номеров, в котором лежит счастливый конверт, а затем определяется тот читатель, которому улыбнулась Фортуна.

Кстати, обратите внимание на число 2990. Если принять во внимание, что наш тираж составляет 30 000 экземпляров, получается, что в акции принял участие каждый десятый читатель «Домашнего ПК».

Итак, имя первого счастливчика стало известно 10 декабря 2003 г. Обладателем персонального компьютера Neo'S стал киевлянин Евгений Валентинович Калашников. Прекрасный подарок к Новому году от двух Санта-Клаусов («МКС» и «Домашний ПК»), не так ли?

Уже в 2004 году к «элитному клубу» нашей совместной акции присоединился житель Броваров Василий Николаевич Руденко. Не скрывая своей радости, победитель второго этапа признался нам, что до сих пор ни в одном из подобных мероприятий ему не везло, а тут вдруг такая удача. Кстати, Василий Николаевич уже давно подумывал о том, чтобы заменить свой старенький домашний ПК на более современную систему, так что новый компьютер Neo'S от компании «МКС» оказался как нельзя кстати. Читательский стаж г-на Руденко – уже более двух лет. Из публикуемых в «Домашнем ПК» материалов он предпочитает статьи о «железе».

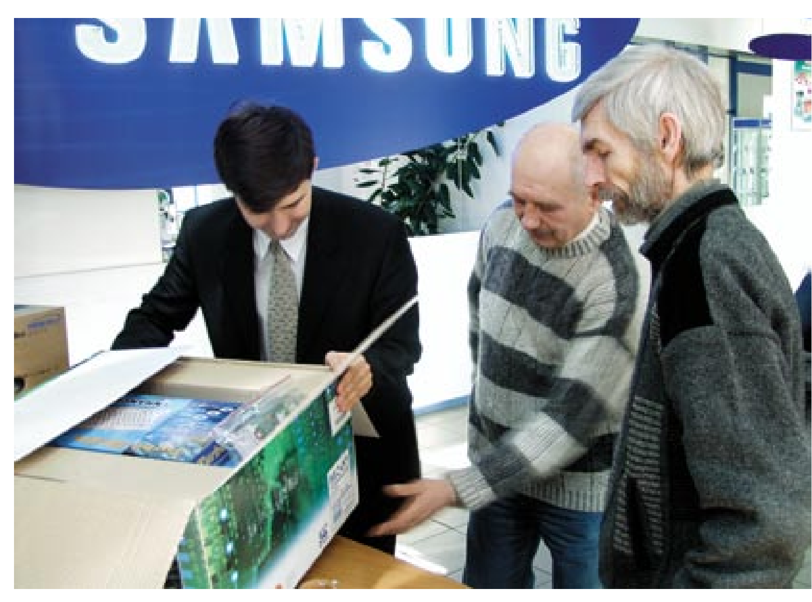
Акция «МКС» и «Домашнего ПК» только началась. Впереди еще пять этапов. Желаем каждому из вас после «трех шагов» сделать и четвертый – стать обладателем современного компьютера Neo'S.



Дмитрий Басов:
«Алло! Мы Вас поздравляем!»



Евгений Калашников (справа) получил действительно великолепный новогодний подарок



Василий Руденко (в центре) не смог удержаться от искушения исследовать содержимое коробки сразу же после вручения




HP ScanJet 4670

Цена – $275

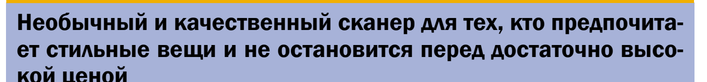
Продукт предоставлен компанией Hewlett-Packard: тел. (044) 490-6120

Тип чувствительного элемента
CCD
Максимальное аппаратное разрешение
2400 × 2400 ppi
Максимальная глубина цвета
48 bit
Наличие слайд-модуля
Да
Интерфейс
USB 2.0

Сканеры – наверное, самый консервативный класс компьютерной периферии. Казалось бы, на сегодня в потребительских моделях уже невозможно придумать что-либо новое, но компании Hewlett-Packard все же удалось нас удивить.

HP ScanJet 4670, стоящий на рабочем столе, издали похож на... LCD-монитор. По мере знакомства возникает ассоциация с большой рамкой для фотографий, перевернутой в ландшафтную ориентацию. Аппарат состоит из пластмассовой тыльной стенки – подложки для оригинала и, собственно, сканирующего модуля с двумя стеклами, между которыми двигается каретка. Для сканирования требуется отклонить корпус на подставке, разместить на подложке документ, прижать его и запустить процесс. Для оцифровки доступна любая плоская поверхность, лишь бы дотянулся совмещенный кабель (интерфейс + питание) устройства. Такая конструкция обеспечивает более гибкие возможности сканирования разных носителей, но основные ее преимущества – эстетические и эргономические. Устройство занимает намного меньше места на столе, выглядит привлекательнее, чем обычный «планшетник», а в промежутках между сеансами работы может служить... правильно, рамкой для большой красивой фотографии.

Производительность и качество у ScanJet 4670 находятся на уровне, стандартном для современных сканеров. Применение высокоскоростного интерфейса USB 2.0 позволяет не ограничивать быстродействие пропускной способностью канала передачи данных даже при высоких разрешениях. В итоге, с технической точки зрения устройство чрезвычайно интересно, но его цена существенно выше, чем у классических сканеров с аналогичными возможностями.



Необычный и качественный сканер для тех, кто предпочитает стильные вещи и не остановится перед достаточно высокой ценой

ЗА	ПРОТИВ
Оригинальная конструкция; наличие слайд-модуля; питание через USB; хорошие эксплуатационные характеристики	Высокая цена

Toshiba e800

Цена – $799

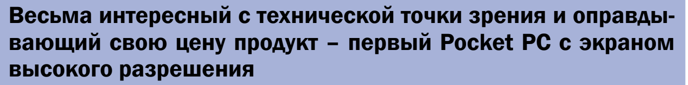
Продукт предоставлен магазином BIGIT: тел. (044) 248-6604

Габариты
135 × 76 × 15 мм
Операционная система
Windows Mobile 2003
Процессор
Intel PXA263 (архитектура XScale) 400 MHz
Память
ROM 128 MB, CMOS
RAM 32 MB, встроенный флэш-диск 32 MB
Экран
Трансрефлективный TFT, 640 × 480 точек, 65 535 цветов
Беспроводные интерфейсы
Wi-Fi, IrDA
Графический адаптер
ATI, 2 MB видеопамяти
Слоты расширения
SD/MMC, CompactFlash

По всему видно, что дальнейшее развитие КПК пойдет по пути увеличения разрешения экрана. Собственно, в лагере Palm так оно и случилось еще больше года назад, и сегодня многие модели среднего класса оснащаются ЖК-матрицей 320 × 480 точек. А вот в Pocket PC разрешение зафиксировано спецификацией на уровне 320 × 240 пикселов, и это ограничение сохраняется даже в Windows Mobile 2003.

Однако устройства с большими экранами начинают появляться и на этой платформе. Первое из них – Toshiba Pocket PC e800, КПК с дисплеем размером 640 × 480 точек. Чтобы устранить противоречие между низким разрешением Рабочего стола Pocket PC и новыми возможностями экрана, инженеры Toshiba поступили очень просто. Вся система работает в режиме 320 × 240, а при смене разрешения происходит перезагрузка и стартует специальная оболочка, функционирующая в режиме 640 × 480, – ClearVue Suite. В ней доступны несколько приложений: текстовый редактор, электронные таблицы, программы для работы с презентациями и просмотра изображений. Последняя позволяет насладиться всеми преимуществами большого экрана – фотографии на дисплее e800 выглядят великолепно, они лучше, чем на любом другом PDA. Впрочем, на качество изображения в стандартном режиме жаловаться тоже нельзя.

Помимо увеличенного экрана, Toshiba e800 может похвастаться и некоторыми особенностями оснащения. Это один из первых попавших к нам КПК на базе нового процессора XScale – Intel PXA263. Значительный объем памяти, встроенный адаптер Wi-Fi, предустановленная программа для IP-телефонии, два слота расширения – все это вместе свидетельствует о том, что перед нами действительно высококлассный КПК.



Весьма интересный с технической точки зрения и оправдывающий свою цену продукт – первый Pocket PC с экраном высокого разрешения

ЗА	ПРОТИВ
Большой экран; высокое быстродействие; два слота расширения	В режиме 640 × 480 работает только ClearVue Suite; нет Bluetooth



Logitech diNovo

Цена – $250

Продукт предоставлен компанией «Фолгат ФТК»: тел. (044) 451-4021

Интерфейсы
USB, PS/2

Питание
6 алкалайновых аккумуляторов АА (клавиатура); 2 NiMH-аккумулятора АА (мышь)

Дальность приема
10 м

Количество подключаемых Bluetooth-устройств
7

Внешне Logitech diNovo выглядит весьма стильно. Тонкая матово-черная (под сталь) клавиатура, разделенная на две части – основной модуль и дополнительный цифровой блок, плюс футуристически выглядящая мышь, установленная в зарядный cradle, который является по совместительству еще и Bluetooth-хабом. Да, все верно, с помощью diNovo к компьютеру можно подключать и другие Bluetooth-устройства, например мобильные телефоны или PDA (вместе с драйверами устанавливается фирменная утилита Mobile Phone Suite).

Клавиатура, как уже говорилось, очень тонкая (меньше 1 см высотой с учетом клавиш), и при работе возникает ощущение «ноутбучности» – не в последнюю очередь из-за сравнительно малого хода клавиш. Поначалу может быть немного неудобно, но довольно быстро привыкаешь и перестаешь обращать на это внимание.

Особого упоминания достоин дополнительный цифровой блок – и не только потому, что он выполнен в виде отдельного модуля. Дело в том, что его можно использовать в качестве пульта ДУ для воспроизведения аудио- и видеофайлов (с помощью специального мультимедийного плеера, устанавливаемого вместе с драйверами). К тому же на этом блоке имеется жидкокристаллический дисплей, выполняющий сразу несколько функций: он может отображать название воспроизводимой композиции и, кроме того, с его помощью «пульт» легко превращается в самодостаточный калькулятор, вполне способный заменить собой свой Windows-аналог.

В комплекте с клавиатурой идет мышь MX900 – по сути, аналог уже известной нам MX700, за исключением Bluetooth, естественно.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепный имиджевый десктоп; самая красивая клавиатура для ПК

ЗА	ПРОТИВ
Стильный внешний вид; возможность использования в качестве Bluetooth-адаптера для подключения других устройств	Высокая цена



Logitech Z-5300

Цена – $269

Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303



Конфигурация
5.1

Мощность (сателлиты/саб), Вт RMS
280 (100 + 4 × 35,25 + 39)

Динамики, сателлиты
1 (2,5")

Динамики, саб
1 (6,5")

Управление
Проводной пульт ДУ (power, volume, sub, fader, center, matrix on/off)

По сути, Logitech Z-5300 – это младшая модель по отношению к флагманской системе Logitech – Z-680. У нее другой дизайн сателлитов и сабвуфера, ниже соответственно и характеристики мощности. Но и цена, с другой стороны, более демократичная.

Звучание Z-5300 можно охарактеризовать как яркое, напористое и мощное. Преобладают подчеркнутые верха – полноценные средние частоты от связки сателлиты/сабвуфер вы, как обычно, вряд ли получите. В шипящих и свистящих звуках иногда заметно некоторое своеобразие, хотя в целом оно относится, скорее, к нюансам трактовки, чем к недостаткам. Довольно четкий и подробный стереообраз, при этом за счет выделения самых верхних частот становятся гораздо лучше слышны мелкие детали.

Саб играет чуть выше, чем надо бы – видимо, пытаясь компенсировать нехватку середины у сателлитов. При этом он «достает» нижний край диапазона мужского вокала, что иногда звучит несколько странно – как будто певец на низких нотах внезапно вырастает в размерах, причем в направлении «под стол». За счет лабиринтовой конструкции даже с помощью относительно небольшого динамика удается добиться глубокого баса, но, к сожалению, несколько теряются его прозрачность и упругость. В результате самые низкие ноты современных пятиструнных бас-гитар им воспроизводятся, но «без энтузиазма».

Подведем итог. Наличие THX-сертификации подразумевает прежде всего театральное применение системы. Полагаем, именно в этой роли она продемонстрирует себя наилучшим образом: яркий характер звучания, высокая мощность и хорошая локализация способствуют получению максимального удовольствия от просмотра фильмов и динамичных компьютерных игр.

ВЕРДИКТ ★★★★★

В целом комплект неплохо звучит и приятно выглядит; подойдет, если на ПК вы чаще смотрите фильмы, чем слушаете музыку

ЗА	ПРОТИВ
Глубокий бас; яркий звук; у системы большой запас по мощности; THX-сертификация	В звучании недостает полновесных средних частот; минимальный уровень саба иногда слишком высок; нет регулировки ВЧ



HP iPAQ h4150

Цена – $590

Продукт предоставлен компанией Hewlett-Packard: тел. (044) 490-6120



Габариты и масса
113,6 × 70,6 × 13,5 мм, 132 г

Операционная система
MS Windows Mobile 2003

Процессор
Intel PXA255 400 MHz

Память
RAM 64 MB, ROM 32 MB

Экран
3,5", 320 × 240 точек, 65 535 цветов, сенсорный, трансрефлективный

Слот расширения
SD/MMC, поддержка SDIO

Беспроводные интерфейсы
IrDA, Bluetooth, Wi-Fi

Компактный формфактор, предложенный компанией Hewlett-Packard для систем на базе Pocket PC, начиная с модели iPAQ h1910 настолько пришелся по вкусу пользователям, что в таком типоразмере стали выпускаться и дорогие iPAQ. Первая из них – HP iPAQ h4150, оснащенная двумя радиоинтерфейсами: Wi-Fi и Bluetooth.

Внешне новая модель в общем повторяет серию h19xx, только задняя панель имеет шероховатую поверхность. Убран боковой «наплыв», а располагавшийся там ИК-порт перенесен на нижнюю грань корпуса.

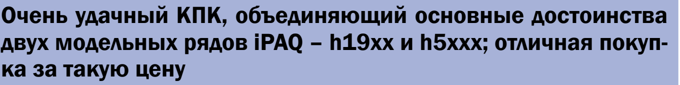
Внутренние различия между iPAQ h19xx и h4150 более существенны. Старшая модель базируется на классической архитектуре Intel с процессором PXA255 400 MHz. Особенностью h4150 является наличие двух радиоинтерфейсов – Bluetooth и IEEE 802.11 (Wi-Fi). Управление ими весьма удобно: с помощью простейшей утилиты можно включить/выключить оба адаптера сразу или по отдельности. Настройка параметров беспроводного доступа не доставляет проблем даже новичкам.

Как и ожидалось, производительность h4150 заметно выше, чем у систем из семейства h193x/194x, сказываются повышенные быстродействие процессора и скорость выполнения операций с памятью. КПК хорошо подходит для просмотра видео. Увеличенная емкость аккумулятора (1000 мА·ч вместо 900 у h1940) положительно влияет на продолжительность работы – в обычном режиме, при использовании типовых приложений, система может проработать 4–4,5 ч.

Стоимость iPAQ h4150, разумеется, выше, чем у «народной» модели с беспроводной связью h1945. Но эта разница оправдана ростом быстродействия, а также наличием встроенного адаптера Wi-Fi.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень удачный КПК, объединяющий основные достоинства двух модельных рядов iPAQ – h19xx и h5xxx; отличная покупка за такую цену



ЗА	ПРОТИВ
Компактность; привлекательный дизайн; удобство использования; высокая производительность; два встроенных радиоинтерфейса	Нет



Nokia 1100

Nokia выпустила несколько нетипичный для себя телефон – максимально простой, с неказистой «каждодневной» внешностью. Новинка оборудована сплошной клавиатурой из резины, с необычной раскладкой управляющих клавиш. Но благодаря компактным размерам (в частности, небольшой толщине) и удачной конструкции, Nokia 1100 очень удобен в использовании. Вопреки первому впечатлению, аппарат не пылевлагозащитный, хотя в него и перекочевали некоторые решения от «вездеходов» серии Active (5210, 5100), например встроенный фонарик.

В отношении функциональности аппарат ничуть не отличается от классических моделей, таких, как Nokia 3310/3330, и в этом есть свое преимущество – «начинка» проста для изучения. В общем, те, кто подыскивает себе телефон от Nokia по цене до $100, могут больше не думать о покупке старых моделей.

Цена – $90

Продукт предоставлен компанией Nokia: тел. (044) 490-3723

ВЕРДИКТ ★★★★★



«Рабочий» телефон от Nokia выглядит вполне привлекательно, однако, чтобы стать «телефоном для всех», ему не мешало бы несколько подешеветь

Genius Speed Wheel 3 Racing Wheel

Цена – $32

Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6306



Обратная связь (Force Feedback)
Отсутствует

Количество кнопок
8 + 2 шифта

Тип крепления
Присоски + кронштейны

Конечно, игровые рули уровня Logitech MOMO Force или Thrustmaster F1 Force Feedback Racing Wheel – это все замечательно, но большинство пользователей покупают все-таки не топовые продукты, а модели подешевле. Поэтому появление новой модели от Genius стоит только приветствовать – да, у нее нет обратной связи, кожаных вставок и металлических педалей, но зато она стоит впятеро дешевле вышеуказанных рулей.

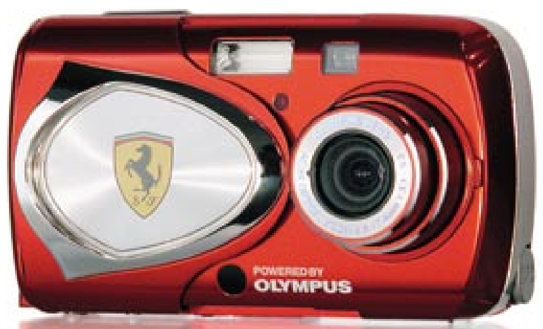
Внешне Speed Wheel 3 выглядит «на уровне» – маленькая торпеда, двойное крепление (присоски и кронштейны), отличная подставка с педалями... В общем, придраться практически не к чему.

Установка и подключение прошли без особых проблем – правда, драйверов ни в коробке, ни на сайте производителя не нашлось, и пришлось использовать стандартные. Видимо, по этой причине нам не удалось заставить работать шифты, находящиеся под рулевым колесом. Поэтому можно лишь высказать предположение, что они должны применяться не для переключения передач, а как «дублеры» педалей газа и тормоза – на подобную мысль наталкивает очень мягкий, безо всяких щелчков, ход рычагов. Впрочем, это была единственная проблема, с которой мы столкнулись. Во всем остальном Speed Wheel 3 не вызвал никаких нареканий – педали достаточно упругие, с большим ходом, возвратная пружина рулевого колеса также отрабатывает нормально. В общем, можно сказать, что в своем ценовом диапазоне этот руль – один из лучших.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень хороший руль, незначительные недостатки которого полностью компенсируются его ценой

ЗА	ПРОТИВ
Неплохое качество исполнения; наличие кронштейнов; отличная подставка с педалями; низкая стоимость	Отсутствие Force Feedback; небольшие проблемы с драйверами



Olympus μ[mju:] 400 Digital Ferrari

Цена – $800

Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303



Эта модель – не для фотографирования. Новый Olympus μ[mju:] 400 Digital с эксклюзивным дизайном в стиле Ferrari и тиражом всего в 10 тыс. экземпляров создан специально для любования и демонстрирования ошеломленным знакомым. Кроме потрясающего внешнего вида, еще одна уникальная особенность данной модели – открытки с фотографиями, подписанными легендарными пилотами «Формулы 1» Михаэлем Шумахером и Рубенсом Баррикелло.

Если вы все же решитесь снимать с помощью этого произведения искусства, то тут вас ожидает классический качественный результат – ведь это наш старый знакомый μ[mju:] 400 Digital в новом корпусе.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Потрясающе выполненная имиджевая модель в металлическом корпусе для поклонников Ferrari, которая отличается прекрасным качеством съемки



Olympus Camedia C-5000 Zoom

Цена – $400

Продукт предоставлен представительством Olympus в Украине, www.olympus.ua

Матрица	CCD, 1/1,76"
Млн. пикселов	Всего/эффективных 5,36/5,0
Максимальный размер кадра	2560 × 1920 пикселов
Фокусное расстояние	7,8–23,4 мм
Максимальная апертура	1:2,8–4,8
Zoom	Оптический/цифровой x3/x4
Минимальная дистанция фокусировки	Обычный/макрорежим 0,5/0,2 м
Светочувствительность матрицы (экв. ISO)	Авто, 50, 80, 160, 320
Память	xD-Picture, 32 MB в комплекте
Габариты (Ш × В × Г)	105 × 74 × 46 мм
Масса (без аккумулятора и карты памяти)	238 г

С первого взгляда очевидно, что данная модель позиционируется производителем в качестве замены популярной Camedia C-4000 Zoom, завоевавшей сердца фотолюбителей благодаря хорошей функциональности при сравнительно невысокой цене.

Однако более детальное знакомство показывает, что на самом деле C-5000 Zoom, скорее, ближе к имиджевой камере C-50 Zoom: у них одинаковые объективы, матрицы, аккумуляторы и сходный набор функций. А с 4000-й моделью нашего сегодняшнего гостя роднят только позиционирование на рынке да похожий корпус.

В съемке C-5000 показал прекрасную цветопередачу (не в последнюю очередь за счет фирменной технологии TruePic) и отлично справился с изображением мелких деталей как в светлых, так и в темных участках снимка. А система подавления шума позволяет получать замечательные кадры даже при плохом освещении.

Аппарат имеет характерное для всех последних камер Olympus удобное графическое управляющее меню. Он демонстрирует приемлемую скорость подготовки к работе и довольно быструю наводку на резкость. Систему трансфокации объектива нельзя назвать особо шустрой, но, тем не менее, функционирует она плавно и практически бесшумно. Невелика задержка и между нажатием на кнопку *Спуск затвора* и его срабатыванием.

В целом Camedia C-5000 лишена практически всех недостатков C-4000 и при этом продается по вполне приемлемой цене, поэтому фотолюбителям, подыскивающим недорогую, однако высококачественную камеру с богатым набором функций, стоит обратить на нее самое пристальное внимание.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный фотоаппарат для опытных фотолюбителей

ЗА	ПРОТИВ
Высокая функциональность; отличная эргономика; многорежимная встроенная вспышка	Нет ручной фокусировки



HP Photosmart 7960

Цена – $360

Продукт предоставлен компанией «ОРСИ»: тел. (044) 230-3474

Технология печати	Пузырьковая
Количество цветов чернил	8
Максимальное разрешение	4800 × 1200 dpi
Максимальный формат бумаги	A4
Скорость печати в ч/б режиме	0,9–21 с./мин
Скорость печати в цветном режиме	0,9–16 с./мин
Время печати фото	10 × 15 см 1 мин 56 с
Поддержка форматов карт памяти	CompactFlash I/II, SmartMedia, SecureDigital, MultiMedia Card, Secure MultiMedia Card, Sony Memory Stick/Duo/Pro, xD-Picture Card

Дизайн Photosmart 7960 переработан по сравнению с моделями 7660/7760, и отличия в нем не только эстетические. Панель с управляющими элементами сделана наклонной, а не горизонтальной, что упрощает работу с клавишами и считывание информации со встроенного экрана. Удачнее расположены также «картоводы», хотя то, что они прикрыты массивной и широкой крышкой, не совсем хорошо: хотелось бы, чтобы она была поменьше и полегче.

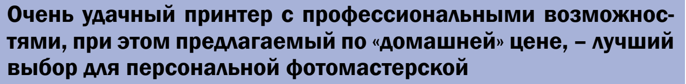
Как и многие модели принтеров HP, Photosmart 7960 содержит датчик для определения типа бумаги. Так что детальной настройкой параметров качества печати в драйвере можно не заниматься – практически во всех случаях при установках по умолчанию и работающей автоматике получается наилучший результат.

Печатающий узел Photosmart 7960 при работе почти не издает звука. Слышен только электромотор тракта подачи бумаги в то время, когда захватывается очередной лист, шум при этом негромкий и station ненавязчивый.

В отличие от младших моделей этот принтер комплектуется дополнительным картриджем, содержащим серые чернила. Они необходимы для качественного вывода черно-белых фотографий, с которыми часто работают профессионалы, – при использовании таких чернил цвета на отпечатке остаются нейтрально-серыми, они не приобретают ненужных оттенков. На характер печати Photosmart 7960 благотворно влияет и более совершенная система растрирования со смешением цветов – PhotoREt Pro (вместо PhotoREt IV у всех других принтеров). В итоге старшая модель печатает даже лучше остальных, хотя и ими мы остались более чем довольны.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень удачный принтер с профессиональными возможностями, при этом предлагаемый по «домашней» цене, – лучший выбор для персональной фотомастерской



ЗА	ПРОТИВ
Отличное качество печати; черно-серый картридж в комплекте; высокое быстродействие; грамотная автоматизация	Практически нет

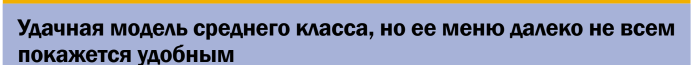
Motorola E365

Новинка от Motorola выгодно отличается от своих основных конкурентов отличным TFT-экраном высокого разрешения, наличием крышки, предохраняющей объектив камеры от запыления, и рядом функций, редко встречающихся в телефонах среднего класса. Это диктофон и голосовое управление, богатый выбор Java-игр, максимальное разрешение съемки 640 × 480 точек, а также ряд других возможностей.

При том, что телефон, в общем, получился удобным в работе, структура меню его все же оставляет желать лучшего: большинство употребительных функций прячется в неприметном пункте *More*, тогда как в главное меню вынесены порой не очень востребованные опции. Возможности настройки управления ограничены, так что интерфейс, хотя и стал намного привлекательнее на вид, утратил былую гибкость. Но для преобладающей части пользователей преимущества E365 все же важнее, а цена его очень заманчива, так что покупка этой модели вполне оправданна.

Цена – $250

Продукт предоставлен компанией Motorola: тел. (044) 247-6985



ВЕРДИКТ ★★★★★

Удачная модель среднего класса, но ее меню далеко не всем покажется удобным

Corsair TWINX1024-3200C2PRO



Цена – $399

Продукт предоставлен компанией Entry: тел. (044) 246-8462

Люди, увлекающиеся компьютерным железом, не смогут пройти мимо этого набора из двух роскошных модулей по 512 MB. Роскошь в данном случае видна во всем, начиная с цены и заканчивая внешним видом. Память отличается низкой латентностью (CAS = 2, общая формула 2-3-3-6), что обеспечивает ей максимальное быстродействие в стандартном режиме (400 MHz). Модули хороши и для разгона – они устойчиво работают вплоть до 450 MHz с таймингами 2-3-3-6. За теплоотвод отвечает массивный радиатор, в торце которого расположены светодиоды, отображающие степень «загруженности» памяти.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Необходимая вещь для владельцев прозрачных корпусов. Эксклюзивный во всех отношениях продукт



Motorola v300

Цена – $300

Продукт предоставлен компанией Motorola: тел. (044) 247-6985



Стандарт
GSM 850/900/1800/1900, поддержка GPRS

Габариты и масса
89 × 49 × 25 мм, 95 г

Экран 176 × 220 точек, 65 535 цветов, TFT

Адресная книга
1000 записей, по 1 номеру на запись

Работа с сообщениями
SMS, EMS, MMS, e-mail

Сигналы вызова
24-голосная полифония, вибровызов

Встроенная камера
640 × 480 точек

Игры
На платформе Java

В последнее время лучшие телефоны в раскладном корпусе производила компания Samsung, а Motorola уступила ей лидерство. Но, похоже, с выходом «триплета» раскладных телефонов 2003/2004 года от Motorola ситуация может измениться.

Младшая модель из этой троицы, Motorola v300, выгодно отличается и от своих предшественников, и от большинства нынешних конкурентов матовой, бархатной на ощупь поверхностью, а также «плотной» конструкцией и тугим шарниром. Это, скорее, мужской телефон, он чуть больше и тяжелее, чем миниатюрные «раскладушки» последнего поколения. По габаритам и форме v300 очень близок к Samsung T100. Дебютант имеет качественный дисплей высокого разрешения, яркий и четкий, нормально читаемый даже на ярком солнце. Меню аппарата наконец-то основательно переработано – оно удобно в использовании и привлекательно на вид. Добавим к этому весьма благозвучный полифонический звонок.

Что касается функциональности, то здесь v300 тоже на высоте. К стандартному для аппаратов имиджевого класса набору функций добавлены голосовое управление и диктофон, почтовый клиент, использование MP3- и WAV-файлов в качестве мелодий звонка, ряд других полезных мелочей. Правда, адресная книга, хоть и емкая, но способная хранить только один телефонный номер для каждого абонента, сегодня выглядит уже явным анахронизмом. Зато возможность подключения к ПК через USB сулит дополнительные удобства пользователю.

Как видим, новая имиджевая модель у Motorola определенно удалась. Она привлекательна внешне, достаточно функциональна, а ее цена невысока для камерофона в раскладном корпусе.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень удачный и сравнительно недорогой имиджевый телефон в раскладном корпусе, способный составить серьезную конкуренцию продуктам Samsung

ЗА	ПРОТИВ
Привлекательный дизайн; отличный экран; богатая функциональность; разумная цена	Простая адресная книга

Nokia 6820

Цена – $450

Продукт предоставлен компанией Nokia: тел. (044) 490-3723



Стандарт
GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS, EDGE

Габариты и масса
107 × 47 × 20 мм, 100 г

Экран
128 × 128, 4096 цветов, технология STN

Адресная книга
Расширенная, максимум 9 полей на запись

Голосовые функции
Управление, набор номера, диктофон

Работа с сообщениями
SMS, MMS, e-mail

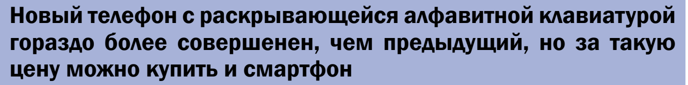
Интерфейсы
Pop-Port, IrDA, Bluetooth

Игры
На платформе Java

Nokia не прекращает совершенствовать однажды изобретенную ею конструкцию телефона с раскладывающимся корпусом, на внутренней стороне створок которого находится полноценная алфавитная клавиатура. И так же неизменно компания адресует его тем, кому по статусу положено бы интересоваться смартфонами, – бизнес-пользователям.

Первый блин в этой серии вышел комом, второй же – Nokia 6820 – выглядит уже намного симпатичнее и более функционален, чем предшественник, хотя и основан на стандартной платформе Series 40 с такими же базовыми возможностями. Телефон гораздо компактнее, благодаря меньшему плечу и усовершенствованному шарниру механизм раскрытия корпуса стал более жестким и надежным. Джойстик теперь пятипозиционный, что положительно сказалось на удобстве работы с телефоном. К обычному для Series 40 набору функций прибавился встроенный адаптер Bluetooth, поддержка EDGE (пока невостребованная, но перспективная), диктофон и встроенная камера. Вообще-то, из-за отсутствия радиоинтерфейса и голосовых возможностей более ранние модели на Series 40 уступали бизнес-аппаратам других марок. В итоге Nokia 6820 стала одной из самых функциональных моделей среди классических телефонов (не смартфонов).

С помощью алфавитной клавиатуры действительно удобно набирать текстовые сообщения, но те, кто активно пользуется этой услугой (преимущественно молодежь), вряд ли смогут позволить себе недешевую Nokia 6820. Телефон позиционируется для работы с электронной почтой, но его стоимость почти такая же, как у смартфонов. Насколько целесообразно выбирать этот аппарат в таких условиях – решать покупателю.



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Новый телефон с раскрывающейся алфавитной клавиатурой гораздо более совершенен, чем предыдущий, но за такую цену можно купить и смартфон

ЗА	ПРОТИВ
Улучшенная конструкция раскладной клавиатуры; Bluetooth; голосовые функции	Высокая цена

XPC вдома.

Він об'єднує все: Цифровий центр вашого дому.





Shuttle XPC ST61G4

- Chipset: ATi Radeon 9100 IGP
- CPU Support: Intel Pentium 4 (HT) FSB800
- Memory: Dual Channel DDR400 (max. 2GB)
- IDE Interfaces: 2x ATA100 + 2x Serial ATA150 Raid
- Network: 100/10 MBit Realtek 8201BL
- Sound: 6-Channel Audio (AC97 2.2) SPDIF IN/OUT
- Graphics: ATi Radeon 9100 (max. 128MB)
- IO Ports: 6x USB 2.0, 2x Firewire, 1x Serial + 1x Parallel
- Expansion: 1x AGP 8X, 1x PCI
- Integrated 6 in 1 USB 2.0 Card Reader
- Ultra Silent 250 Watt PSU
- Dimensions: 300 x 200 x 185 mm

Підтримує процесори Intel з FSB 800МГц і технологією Hyper-Threading, двохканальну пам'ять DDR400, що підвищує швидкодію, та Serial ATA з RAID, що дозволяє користувачу отримати найнадійніші та найсучасніші характеристики. Більше того, ST61G4, оснащений відмінним супертихим блоком живлення 250В, дозволяє використовувати найбільш потужні процесори та AGP карти без зменшення продуктивності. "Ми об'єднали переваги Shuttle XPC з захоплюючою потужністю ATI Radeon 9100 IGP, перше в світі інтегроване рішення з підтримкою покращеної технології піксельного ретушування, що програмується, створює ідеальну платформу для масового споживача, який зацікавлений як в обчислювальній потужності, так і в ідеальному дизайні," - сказав Peter Edinger, віце-президент ATI Technologies Europe.

Шаттл, Інтел Інсайд, Пентіум 4, Ікс пі сі, Сайлент Ікс, Вета, М.Д.М., Ем Ті Ай, Серол дістрібушн.



www.mdm.ua
464 55 55



www.mti.com.ua



www.serol.com.ua



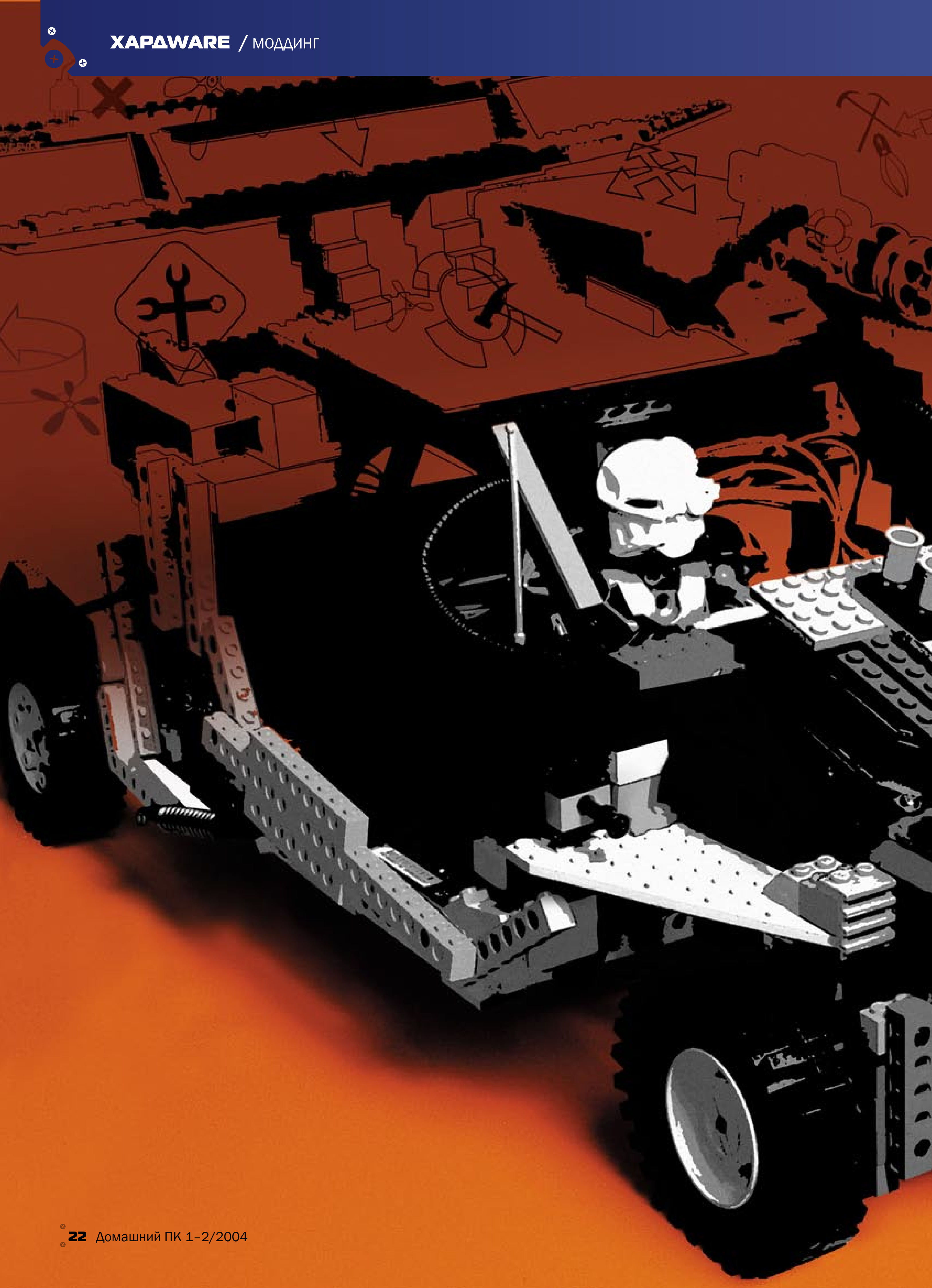
www.veta.kiev.ua

Steck-Computer (Львів) - 403-434 / 403-433 / 975-052
Ukrspetstehnika (Луганськ) - 553-721 / 580-787
Kvark (Суми) - 349-055 / 349-056
Equator (Харків) - 712-74-88
Inter-West (Донецьк) - 381-02-72 / 381-02-76
Kompiuterny Vsesvit (Миколаїв) - 475-300 / 478-440
Aigri (Одеса) - 715-00-34 / 777- 60-77 / 377-659

Nafkom (Київ) - 241-95-40
Megastyl (Черкаси) - 540-150
FITO (Донецьк) - 381-32-05
Konfey (Київ) - 451-02-42
KOMEL (Київ) - 239-25-88
Fotocom (Запоріжжя) - 331-494
Ekzirum (Черкаси) - 540-199

Веб-сайт Шатл: **www.shuttle.com**





МОДДИНГ

искускусство быть другим

Кирилл Балалин



Времена, когда домашний компьютер ничем не отличался от своего офисного собрата, прошли. ПК перестал быть просто рабочим инструментом – при правильном подходе к вопросу он становится еще и элементом имиджа владельца.

Но ведь имидж создается прежде всего внешними атрибутами. А серая коробка системного блока под столом, пусть и наполненная «под завязку» новейшими комплектующими, производит довольно унылое впечатление. В автомобильной индустрии давно существует понятие тюнинга, т. е. технической и эстетической модификации серийной машины под индивидуальные запросы владельца. В компьютерном мире подобное явление получило название моддинг.

Бесполезно даже пытаться перечислить все возможные модификации, их количество практически бесконечно. Ценность моддинга, как любой творческой работы, именно в уникальности результата.

На начальном этапе энтузиасты были вынуждены производить все модификации исключительно своими руками. Но, как известно, спрос рождает предложение. Индустрия отреагировала на желание пользователей придать своему компьютеру индивидуальность, и на рынке появились серийные продукты для моддинга. Бум «дизайнерских» аксессуаров, начавшийся на Западе два года назад, дошел и до нас. Подобно автомобильному тюнингу, моддинг прошел путь от хобби горстки энтузиастов до массового увлечения, являющегося еще одним способом самовыражения и подчеркивания собственной индивидуальности. Производители стараются угнаться за модой, и в продажу поступают не только моддерские аксессуары серийного производства, но и материнские платы, и видеокарты, над внешним видом которых работали дизайнеры.

Особого внимания заслуживают корпуса. Еще год назад серийные модели с окном были редкостью, а сейчас даже на рынке Украины представлены десятки оригинальных продуктов. Сегодня индустрия моддинга дает возможность пользователям преобразить свой компьютер, причем теперь для этого не требуются навыки маляра, столяра или электронщика, ведь на рынке представлен весь спектр устройств и аксессуаров для системного блока. Что немаловажно, большинство таких товаров имеют вполне демократичные цены.

Конечно, моддинг как занятие энтузиастов не исчерпал себя. Однако в условиях, когда каждый может эффектно оформить системный блок серийными аксессуарами, изготовлением эксклюзивных корпусов занимаются только настоящие мастера. В ход идут высокотехнологичные материалы, применяются промышленные методы и заводское оборудование. Многие проекты разрабатываются с нуля, без использования серийного корпуса как основы. В итоге рождаются шедевры современного искусства – объекты длительных обсуждений на специализированных сайтах и форумах.



Олег Данилов вручает победителю конкурса главный приз

Моддинг получил распространение в СНГ несколько позже, чем на Западе. Но на сегодня и у нас сформировалось достаточно большое сообщество профессиональных моддеров, чтобы говорить о массовом характере этого хобби. На прошедшей 19–21 декабря в Киеве «Новогодней компьютерной ярмарке Intel и Samsung» был проведен первый в Украине конкурс моддеров, организованный «Домашним ПК» при поддержке компаний Intel, Samsung и Eletek.

В конкурсе «Самый модный ПК Украины» представлено 18 проектов (itc.ua/modding/?a=gallery) – вроде бы не так и много, зато среди участников практически вся элита моддинга СНГ, самые заслуженные и уважаемые мастера своего дела. Десять финалистов приехали в киевский Дворец спорта со своими работами для того, чтобы продемонстрировать их посетителям ярмарки и жюри конкурса. Многие из моддеров, вышедших в финал, – жители других городов, более того, трое участников прибыли из Москвы, а один – из Ижевска! Оригинальный экспонат привез из Днепропетровска Валерий Петриченко, представитель студии UltraStyle (ultra-style.dp.ua) – художественно расписанный аэрографом монитор Samsung. Стоит отметить, что моддинг мониторов – значительно более редкое явление, чем модификация корпусов. В финал конкурса вышли и двое сотрудников «Домашнего ПК», Кирилл Балалин и Мурат Прокопов, более известные в моддерском обществе как ALT-F13 и La1kr0diZ, создатели старейшего русскоязычного сайта о моддинге – www.ModLabs.net.



Сундук с эксклюзивными ватерблоками от Давида Хачатряна

Компьютеры были размещены на главной шоу-площадке ярмарки, и все три дня посетители могли созерцать оригинальные системные блоки, созданные украинскими и российскими мастерами моддинга. За это время жюри в составе редакции «Домашнего ПК» и представителей Intel, Samsung и Eletek вынесли окончательный вердикт, кто же получит главные призы конкурса – процессор Intel Pentium 4 Extreme Edition с частотой 3,20 GHz и поддержкой технологии Hyper-Threading и LCD-монитор Samsung 172S. Безусловно, любая из работ-финалистов заслуживает высокой оценки и соответствующего вознаграждения, поэтому ни один участник не ушел без приза – кроме двух суперпризов, было предусмотрено еще восемь поощрительных.

Победителем конкурса был объявлен Алексей Чистов за проект Fallout Mod: A Post Nuclear Case. Системный блок, оформленный в стиле одноименной игры, завоевал признание благодаря продуманности концепции и особенному вниманию автора к мелочам. Второе место заслужил Мурат Прокопов за две оригинальные работы – LEGO Drag в виде модели автомобиля из деталей конструкторов LEGO и «обитый» мехом Project Rufortina. Остальные места было очень сложно распределить между столь разными проектами, поэтому участников просто вызывали на сцену для награждения в произвольном порядке. Призы, полученные финалистами, указаны в описании проектов на соседней странице.

Любопытным моментом, достойным освещения в журнале, мы сочли демонстрацию «за кулисами» уникального набора теплообменников для систем водяного охлаждения, изготовленных умельцем из команды ModLabs.net Давидом Хачатряном (известным также как Ver-Volf). Нам был представлен сундук ручной работы, в котором поместились пять медных ватерблоков необычной конструкции. Эти устройства, покрытые настоящим золотом и серебром, украшенные гравировкой и светящиеся в ультрафиолете, произвели на всех неизгладимое впечатление. Даже столь утилитарная вещь, как теплообменник, оказывается, может стать настоящим произведением искусства!

По утверждению самих конкурсантов и наблюдателей, конкурс



Второй призер Мурат Прокопов рассказывает о своем проекте

«Самый модный ПК Украины» принес немало пользы развитию моддинг-движения в Украине и странах СНГ. Участники, съехавшиеся из разных городов, смогли увидеть в реальности работы своих товарищей и лично пообщаться с людьми, с которыми были давно знакомы по онлайновым форумам. А десять прекрасных проектов, стоящих в центре выставки, дали возможность всем посетителям узнать о том, что такое моддинг, и увидеть «живые» примеры «самых модных компьютеров». Смеем надеяться, что и наши читатели заинтересовались предметом. Кто знает, может быть именно ваш шедевр выиграет следующий конкурс? А мы еще не раз будем возвращаться на страницах «ДПК» к теме моддинга.

→ Ссылки по теме



www.ModLabs.net – крупнейший и самый старый русскоязычный сайт компьютерных энтузиастов, в том числе профессиональных моддеров

forum.modlabs.net – популярное место общения моддеров СНГ

www.itc.ua/modding – официальная страница конкурса «Самый модный ПК Украины»

www.modding.ru – портал для моддеров из России

www.eletek.com.ua – сайт компании Eletek, специализирующейся на товарах для моддинга и разгона

www.coolcasegallery.net – самая представительная галерея модифицированных корпусов, проект сайта Virtual Hideout

www.virtual-hideout.net – сайт, с появлением которого в 2000 моддинг начал стремительно развиваться. Несколько отошел от первоначальной тематики, но остается культовым

www.bit-tech.net, www.moddin.net, www.modthebox.com – наиболее популярные и авторитетные англоязычные моддинг-сайты

www.metku.net – сайт финского энтузиаста моддинга, уже несколько лет публикующего очень оригинальные руководства

www.silentpcreview.com – сайт, полностью посвященный бесшумным компьютерам и способам сделать их таковыми. Представители «утилитарного» моддинга.

Fallout Mod: A Post Nuclear Case

Проходя в очередной раз любимую игру Fallout, я почувствовал: этот мир мне близок настолько, что хочется его лицезреть все время. Так родилась идея Fallout Mod: A Post Nuclear Case. Я еще не представлял, как должен выглядеть этот проект в конце (да, пожалуй, и не мог – практически не было опыта), но точно знал, чего хочу. А хотел я, как следует из названия, корпус времен «постъядерного Ренессанса» – периода возрождения культуры и техники из пепелища ядерной войны. Я желал из «ничего» создать предмет восхищения. На тот момент у меня имелся лишь корпус, который находился в самом начале моддерских экспериментов – и вот работа над первым проектом началась.

Вначале «в расход» пошел корпус блока питания. С помощью дремеля в нем были вырезаны окошки, установлены акриловые панели и красная светодиодная подсветка. Потренировавшись на блоке питания, я приступил к прорезанию окна в боковой панели корпуса. Картины постъядерного мира рождались в моем воображении: пустынные равнины, залитые горящим солнцем, ядерные убежища, взрастившие несколько поколений людей, никогда не видевших этого солнца – но пришло время открыть двери и встретить свою судьбу... Логическим завершением стала идея сделать окно в виде входа в убежище, на ее реализацию ушло два дня.

Сразу после этого я прорезал окно и в верхней панели. Его форма – бомба с ядерной боеголовкой, создавшая этот новый мир. Как начало «всего» и одновременно «ничего», она была достойна находиться на вершине корпуса.

Далее возникла потребность в неком «пульте управления». Через три дня работы с паяльником я закончил четырехканальное устройство с несколькими выключателями. Установка текстового LCD-дисплея была несложным делом. Мне понадобился кабель от старого принтера, паяльник и одно из многочисленных руководств, которое можно отыскать в Сети.

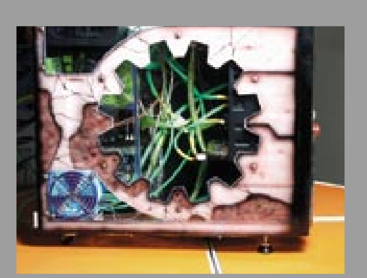
Для завершения проекта оставалось лишь внести несколько дополнительных штрихов. Я установил ножки и колеса на дно. С одной стороны, мне хотелось сделать подсветку дна, с другой – облегчить транспортировку корпуса. Замок зажигания вместо кнопки Power эффектно выглядит и избавляет от несанкционированных вторжений в мое ядерное убежище, а пробки от Coca-Cola (если кто не знает) – заменители денег в мире Fallout.

Серый цвет корпуса никак не вписывался в «залитые солнцем пустынные равнины», напоминая скорее о «ядерной зиме». Я захотел художественную роспись. Этот замысел воплотил в жизнь отличный художник, известный под ником Паук, которому я очень благодарен и за частичку его души, вложенную в мой корпус, и за прекрасный рисунок. Последним шагом стала установка новой подсветки. Окончательно собрав проект, я осознал, что сделал именно то, что хотел, реализовал свою мечту, вложив в эту работу всего себя.

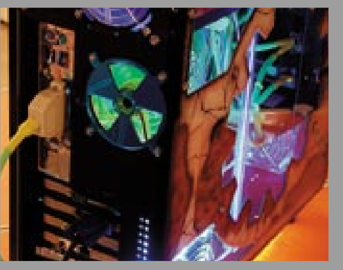


Автор
Алексей «Be'Wise» Чистов

Город Москва
Приз Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,20 GHz



Боковая панель корпуса Fallout напоминает вход в убежище из одноименной игры. Качественная художественная покраска довершает внешний вид



Постъядерная символика присутствует на корпусе со всех сторон. Даже окно в блоке питания горит красным знаком радиации. Автор хорошо поработал, доводя свое творение до полного соответствия выбранному стилю



→ КОММЕНТАРИЙ



К этой работе был проявлен наибольший интерес со стороны посетителей «Новогодней компьютерной ярмарки Intel и Samsung». В октябре 2003 г. она получила Приз зрительских симпатий на первой моддинг-выставке России.

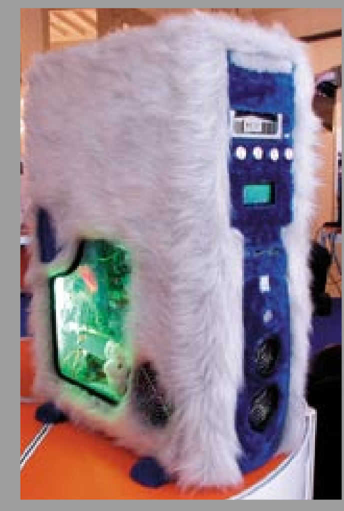
LEGO Drag и Rufortina

Идея собрать корпус из LEGO родилась довольно давно, только все не находилось времени и достаточного количества элементов конструктора. Конкурс «Домашнего ПК» подтолкнул меня к реализации этой идеи на практике. Первой и, собственно, основной проблемой оказалась нехватка деталей. Неделю я обзванивал друзей, выясняя, не осталось ли у кого с детства пару коробочек. В то время я даже не подозревал, что смогу найти у своего младшего брата просто невероятные запасы! Я рассказал ему об идее проекта, и мы решили вместе собрать системный блок, добавив взятый мною у друзей материал. Однако сам по себе корпус из LEGO, как ни странно, вещь не самая оригинальная. В мировой практике есть десятки разнообразных компьютеров-домиков, сооруженных из этого замечательного конструктора. Естественно, мне хотелось реализовать какую-нибудь свежую идею. Так как моддинг идеологически сильно связан с тюнингом машин, я решил сделать именно автомобиль.

На сборку агрегата ушло примерно 8 часов. Хотелось, чтобы результат был похож именно на машину, а не на груду с колесами, поэтому пришлось вспомнить детство и собрать автомобиль с нормальной подвеской и рулевым управлением. Мой 11-летний брат мне в этом активно помогал.

Другая конкурсная работа – пушистый корпус Rufortina – был сделан более года назад вместе с моей девушкой (по совместительству «музой»). Изначально это был белый «полноразмерный» Chieftec. Такой корпус очень популярен среди моддеров, и потому сотворить с ним что-то необычное довольно трудно. Большинство идей, поначалу пришедших мне в голову, уже не раз осуществлялось на этом шасси. В тот момент мне нравились большие корпуса, и даже самый крупный Chieftec я решил визуально еще немного увеличить. Длинный синтетический мех подошел просто идеально – корпус разросся просто на глазах. Моя подруга сделала выкройки и вырезала детали, а я с помощью широкого двустороннего скотча и клея «одел» корпус в меха. Естественно, не обошлось и без работы дремелем: на боковой, задней и передней панелях образовались аккуратные отверстия – окно, воздухозаборники и акриловая стенка для резервуара водяной системы охлаждения. С помощью гравировочной насадки я нарисовал на акриле лицо девушки. Для передней части, ножек и боковой ручки корпуса использовался синий мех с коротким ворсом, так как эти детали часто находятся в движении и доступ к ним должен быть удобным. Естественно, все устройства также были покрыты синим мехом. За год эксплуатации корпус практически не утратил презентабельный внешний вид, и для участия в выставке его пришлось разве что расчесать.





Покрытый мехом Projekt Rufortina смотрится завершенно благодаря вниманию автора к деталям. На прозрачном боку корпуса красуется гравировка, а внутри сидит маленькая плюшевая овца. Весь корпус напоминает большую мягкую игрушку



Автор
Мурат «La1kr0diZ» Прокопов

Город Киев
Приз Монитор Samsung 172S

→ КОММЕНТАРИЙ

Projekt Rufortina за год своего существования участвовал в четырех конкурсах по моддингу, в каждом завоевывая призовые места. Все работы выполнены без применения промышленных технологий.

Wood PC



Компьютер стал настолько привычной и необходимой вещью, что воспринимается почти как мебель. Так почему бы не сделать его таким, чтобы он вписывался в общую обстановку квартиры?

Для своего системного блока я использовал следующие материалы: недорогой безымянный корпус, сосновую доску и планки, семимиллиметровую фанеру, прозрачный лак. Все отверстия были сделаны механической дрелью и лобзиком, воздухозаборное отверстие вырезано в виде лапы любимой собаки. Кнопка Power изготовлена вручную из линзы, отшлифованной с двух сторон, со встроенной подсветкой Power LED. В качестве индикаторов Power и HDD использованы синие диоды. Дисковод 3,5" отсутствует – я избавился от него, когда обнаружил, что за три года пользовался им всего лишь два раза. Очень кстати пришелся CD-ROM Pioneer с прямой загрузкой диска (такие используются в автомобилях), на нем передняя панель была заменена на деревянную. Наконец, под стать обновленному компьютеру я изготовил компактный деревянный столик.

Автор
Андрей Прокопчук

Город Киев
Приз БП Zalman ZM400A-APF

Kusabi

Автор
Александр «Kolesy» Колесников

Город Москва
Приз Intel Pentium 4 3 GHz



Когда-то это был обыкновенный корпус Chieftec DA01-BD. Со временем я вырезал в нем фигурное окно и на оргстекле сделал гравировку в виде паутины. Затем были изготовлены прозрачные ножки из 20-миллиметрового оргстекла. На передней панели я убрал все лишнее (кто видел Chieftec данной серии, тот поймет, что именно), установил окна из прозрачного оргстекла толщиной 2 мм с гравировкой и вырезал рамки в одном стиле с окном на боковой панели. Кроме того, из оргстекла была изготовлена панель под БП – опять же, с гравировкой. Кнопка включения питания выточена из алюминия. Установлены CoolerMaster Musketeer, панель управления Enermax A5, 3 вентилятора с голубыми светодиодами, 2 вентилятора с голубым круглым катодом и ультрафиолетовые лампы – две по 30 см (подсветка внутренностей корпуса) и две по 10 см (подсветка выгравированной паутины на передней панели). Светодиод Power LED был заменен на голубой, HDD LED – на ультрафиолетовый. Также были использованы круглые шлейфы, светящиеся в ультрафиолете голубым светом.

UltraStyle



Большинство моддеров стараются придать неповторимую индивидуальность своим системным блокам, однако мониторы, как правило, остаются без внимания. Но ведь на них мы смотрим чаще, чем на корпус, вот я и решил украсить свой Samsung SyncMaster 765MB. На боковинах и сверху было изображено облачное небо, а передняя панель оформлена в техногенном стиле. Для нанесения рисунка монитор пришлось полностью разобрать. Это оказалось не слишком сложно, разве что провод заземления не давал отсоединить, а впоследствии вернуть на место плату с кнопками. Затем пластиковые детали были покрашены с помощью аэрографа, для достижения наилучшего результата потребовалось применить автомобильную краску. На всю работу ушла неделя, при том что выполнялась она очень неспешно. Автор является студентом 6-го курса архитектурного факультета строительной академии города Днепропетровска. Аэрографией увлекается три года.

Автор
Валерий Петриченко

Город Днепропетровск
Приз Жесткий диск Samsung 160 GB

Dragon Tower

Автор
Александр «Dukem» Оксеюк

Город Киев
Приз Жесткий диск Samsung 120 GB



Мне захотелось чего-то стильного – в противовес ярким «елкам» традиционных моддерских проектов. После того как я увидел Projekt Rufortina с www.modlabs.net, появилась идея оклеить системный блок бархатом. За основу взят Chieftec DX-01GND. Так как корпус – типа tower и из серии Dragon, то проект получил название Dragon Tower. Системный блок выдержан в зеленых, черных и серебристых тонах. «Обит» темно-зеленым немецким бархатом, а в слишком сложных местах просто покрашен черной акриловой краской. Дверца оклеена темно-зеленой тонирующей пленкой. В пазы вставлен серебристый провод. Передние панели CD/DVD-приводов покрашены черной акриловой краской (лоток и кнопка оставлены белыми для контраста). На переднюю панель выведены USB- и FireWire-порты. Внутри корпус обработан материалом из набора AcoustiPack Deluxe, и вообще было приложено много усилий для максимального снижения уровня шума от компьютера.

Phaseshifter.Two



Автор
Кирилл «ALT-F13» Балалин

Город Киев
Приз Корпус Lian Li PC-70

Концепция, положенная в основу Phaseshifter, пока что не встречалась даже на Западе. Фактически это единственная система в мире, сочетающая экстремальную производительность со стильным внешним видом, ПК-рекордсмен, который не стыдно показать на выставке. За основу взята система охлаждения Asetek VapoChill XE в оригинальном корпусе. Хотелось максимально показать богатейшую комплектацию и холодильную установку, поэтому боковые и верхняя панели заменены на аналогичные акриловые, изготовленные путем лазерной резки и нанесения гравировки. Вместо обычных вентиляторов установлены красные Akasa с подсветкой, в том числе в водяном охлаждении Koolance EXOS на «крыше». В оформлении использовались аксессуары от SunBeam и LCD-дисплей L.I.S. Процессор охлаждается Vapochill, видеокарта и северный мост – раздельными системами водяного охлаждения. Компьютер используется как система для бенчмаркинга командой ITC.ua/ModLabs.net, именно на нем был показан рекордный результат – 27384 балла в 3DMark.

AIII Project



Автор Эдуард «DjEvis» Соловьев
Город Ижевск
Приз 1 GB оперативной памяти GeiL

С начала работы над проектом прошло уже больше года, и он постоянно усовершенствовался, в связи с чем возникло просто огромное количество модификаций. Вот краткий список: покраска в снежно-белый цвет с лакировкой, боковые окна с обеих сторон, окно в верхней плоскости со 120-миллиметровым воздухозаборным отверстием, тонировка окон, вертикально установленный винчестер с окном и подсветкой, окно и подсветка в DVD-ROM, изображение Лары Крофт на боковой части, матовые акриловые вставки в передней панели, 80-миллиметровое отверстие спереди внизу, встроенный в дверцу текстовый LCD-дисплей, самодельный четырехканальный пульт управления, все светодиодные индикаторы заменены на ультраяркие синие, ручки для переноски, самодельная светодиодная подсветка плюс неоновые лампы Thermaltake, измененное крепление задних корпусных вентиляторов на шасси, одифицированный процессорный кулер Zalman, поролоновая шумоизоляция, модифицированный блок питания с логотипом ModLabs.net.

Space Water



Автор
Сергей «Saddamka» Гридзь

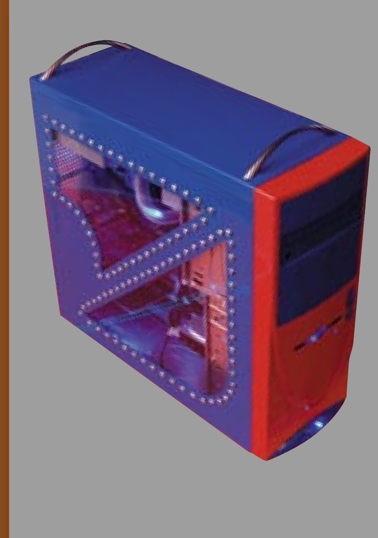
Город Москва
Приз Водяное охлаждение Aucma Coolriver

Основная идея корпуса выражена в его названии – совмещение космической стилистики с «водяным» окном. Верхнее фигурное окно с отверстием под 80-миллиметровый вентилятор в центре – традиционное, из акрила. А вот боковое, также сложной формы, представляет собой настоящий аквариум толщиной в два сантиметра. По дну проложена трубка, через которую в воду выходят пузырьки воздуха, прокачиваемого воздушным насосом. Это усиливает иллюзию заполненности всего корпуса водой, возникающую при любом ракурсе. Круглый выступ в контуре окна скрывает под решеткой вентилятор, что значительно усложнило форму аквариума. Художественную роспись корпуса в «космическом» стиле с изображением планет осуществил московский художник-аэрографист, известный в моддерских кругах как Паук, поработавший и над проектом Fallout Mod. Внутри корпуса установлен винчестер с прорезанным окном и синей светодиодной подсветкой.



P4

Автор Алексей Люшаков
Город Львов
Приз Системная плата Intel D875PBZ на базе Intel i875P



Идея, положенная в основу этого проекта, достаточно распространена в моддинге – использовать очень дешевый и изначально непрезентабельный корпус для превращения его в «конфетку». Для P4 была взята одна из самых дешевых моделей корпусов JNC. В боковой панели прорезаны два треугольных окна с оригинальным заклепочным креплением акриловых панелей. Наверху установлены ручки для переноски. Корпус покрашен и залакирован с «автомобильным» качеством, выбранная цветовая гамма – фирменные цвета Intel. Большинство модификаций корпуса вписывается в понятие «классики моддинга», зато каждая из них выполнена с особой тщательностью. Рассматривая этот проект, вспоминаешь сказку о гадком утенке: при очень скромном базовом корпусе и традиционном наборе модификаций P4, благодаря качественной работе автора проекта, с уверенностью можно назвать «платформой для серьезного ПК». А значит, поставленная задача выполнена на все 100%.

Модель: Антонина Бородавко (Karin MMG).
Визаж: Людмила Цехмейстер.
Фото: Виталий Губин.

ВИНЧЕСТЕРЫ КРУПНОГО КАЛИБРА 2

120 и 160 GB

Максим Потапов

«Размер» винчестера имеет значение. Но также важна и его производительность. Модели на 120 и 160 GB, представленные в данном материале, сочетают оба этих качества: они и емкие, и быстрые. И, что самое интересное, не такие уж дорогие. Итак, настало время вооружиться винчестером крупного калибра!

Высокоемкие жесткие диски приобретаются, как правило, с целью модернизации ПК. Для новых компьютеров более характерны винчестеры вместительностью до 80 GB. Но если проанализировать ситуацию на рынке, жесткий диск на 80 GB – уже не самая выгодная покупка: у моделей на 120 или 160 GB стоимость 1 GB ниже, чем у менее емких устройств.

За последние годы цены жестких дисков от разных производителей выровнялись, так что сейчас нельзя классифицировать марки винчестеров по их дороговизне. Следовательно, мы не будем указывать отдельно стоимость каждой модели, принявшей участие в тесте, назовем лишь общие цифры: жесткие диски на 120 GB стоят в среднем $100, 160 GB – $130 по состоянию на январь 2004 г. При этом модели с 8 MB кэш-буфера всего на $5–10 дороже «2-мегабайтовых», а SATA-винчестеры практически догнали по цене (E)IDE-модели. О преимуществах 8-мегабайтового буфера и интерфейса Serial ATA мы расскажем отдельно, а сейчас уделим внимание более важному вопросу: зачем домашнему пользователю столь вместительный жесткий диск?

Самый простой ответ – для хранения аудио- и видеоданных. Но даже если не «складировать» DivX-фильмы и музыкальные альбомы, винчестер все равно рано или поздно заполняется под завязку. Не зря его называют накопителем: мы никогда ничего не удаляем, а только накапливаем – пока есть свободное место. Если же в доме появляется цифровая фото- или видеокамера, даже большой жесткий диск «заканчивается» очень быстро. Еще быстрее это происходит при наличии высокоскоростного канала доступа в Internet. Одним словом, дисковое пространство лишним не бывает.

По своим техническим характеристикам высокоемкие накопители идут, как правило, далеко впереди младших моделей. И это тоже хорошая причина взять винчестер «покрупнее». Жесткий диск остается самым медленным компонентом в компьютере, и его модернизация – один из самых действенных способов ускорить систему. Если, скажем, приобретение новой видеокарты дает ощутимое преимущество лишь в играх, то замена старого винчестера – во всех без исключения приложениях. Таким образом, из равных по цене и емкости моделей стоит выбрать самое скоростное устройство, в чем помогут результаты нашего теста.





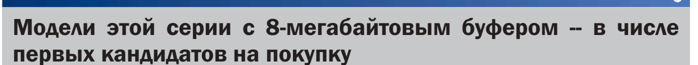
Hitachi Deskstar 7K250

Hitachi HDS722516VLAT80 160 GB/8 MB
★★★★★

Hitachi HDS722512VLAT20 120 GB/2 MB
★★★★★ (3 из 5)

В 2003 г. бизнес IBM, связанный с разработкой, производством и продажей жестких дисков, перешел к корпорации Hitachi (www.hgst.com). Новая серия Deskstar 7K250 вышла уже под новым брендом, в то время как предыдущая линейка – Deskstar 180GXP – была доступна и под маркой IBM. Эти изменения никоим образом не отразились на качестве продукции – серии Deskstar 7K250 присущи лучшие фамильные черты винчестеров IBM и, в первую очередь, незаурядные интеллектуальные способности. Проявляются они в умелом управлении командами, поступающими в винчестер, т. е. в выполнении их в оптимальной последовательности. Польза от данной технологии наиболее ощутима при работе системы в многозадачном режиме, когда к жесткому диску обращаются сразу несколько приложений или пользователей. Правда, теперь не только винчестеры Hitachi, но и новые модели Samsung способны «выстраивать» очередь команд. Тем не менее у Hitachi это получается лучше – в тесте на копирование мелких файлов ее продукты уверенно лидируют как среди винчестеров с 8 MB, так и с 2 MB кэш-буфера. Хорошо показал себя Deskstar 7K250 с 8-мегабайтовым буфером при работе с крупными файлами, но именно этот тест дает понять, как не хватает винчестерам Hitachi большого кэш-буфера: модель на 120 GB/2 MB оказалась здесь одной из самых медленных. К тому же только винчестеры с 8-мегабайтовым кэшем поставляются с трехлетней гарантией, на «2-мегабайтовые» производитель дает лишь один год.

ВЕРДИКТ



Модели этой серии с 8-мегабайтовым буфером – в числе первых кандидатов на покупку

ЗА	ПРОТИВ
Выдающиеся интеллектуальные способности, бесшумность	Небольшое отставание от Samsung и Maxtor при работе с крупными файлами

Maxtor DiamondMax Plus 9

Maxtor 6Y160M0 160 GB/8 MB SATA
★★★★★ (4 из 5)

Maxtor 6Y160P0 160 GB/8 MB
★★★★★ (4 из 5)

Maxtor 6Y120M0 120 GB/8 MB SATA
★★★★★ (4 из 5)

Maxtor 6Y120P0 120 GB/8 MB
★★★★★ (4 из 5)

Maxtor 6Y120L0 120 GB/2 MB
★★★★★ (3 из 5)

В линейке DiamondMax Plus 9 теперь применяются исключительно 80-гигабайтовые пластины, хотя поначалу здесь использовались и 60-гигабайтовые. Проверить количество пластин (соответственно, плотность записи) можно по серийному номеру винчестера, указанному на устройстве или упаковке: второй символ в нем соответствует числу рабочих поверхностей.

Жесткие диски Maxtor с кэш-буфером на 8 MB очень хорошо проявили себя при работе с крупными файлами: здесь они разделили первое место с винчестерами Samsung. Примечательно, что в этой дисциплине лидируют SATA-модели от обоих производителей. Кстати, у продукта Maxtor, в отличие от SATA-накопителя Samsung, присутствует стандартный разъем питания, что значительно облегчает его подключение.

Винчестер DiamondMax Plus 9 с 2-мегабайтовым буфером продемонстрировал гораздо более низкое быстродействие при копировании крупных файлов. В работе с мелкими файлами жесткие диски Maxtor показали средние результаты, оказавшись по соседству с винчестерами Seagate. Интересно, что SATA-модели Maxtor в данном тесте были менее проворными, чем IDE-накопители данной фирмы – очевидно, сказывается присутствие моста IDE-SATA. Жесткий диск DiamondMax Plus 9 с 2 MB буфера показал один из худших результатов при копировании мелких файлов, так что 8-мегабайтовый кэш – это уже не роскошь, а насущная необходимость. Тем более что только «8-мегабайтовые» модели Maxtor доступны в продаже с полноценной трехгодичной гарантией.

ВЕРДИКТ

Выбирая Maxtor данной серии, избегайте моделей с 2-мегабайтовым буфером

ЗА	ПРОТИВ
Отличная скорость копирования больших файлов	Средняя производительность при работе с мелкими файлами



Samsung SpinPoint P80

Samsung SP1614C
160 GB/8 MB SATA
★★★★★

Samsung SP1614N
160 GB/8 MB
★★★★★

Samsung SP1213N
120 GB/8 MB
★★★★★

Samsung SP1203N
120 GB/2 MB
★★★★★

Винчестеры Samsung можно по праву назвать лидерами нашего теста. Они занимают первые строчки в итоговых диаграммах при работе как с мелкими файлами, так и с крупными. Успех серии Samsung SpinPoint P80 обусловлен прежде всего умением обрабатывать очередь команд, что раньше было присуще лишь продуктам IBM/Hitachi. Интересно, что именно компания Samsung первой представила на нашем рынке SATA-винчестер с данной технологией. Хотя в модели SP1614C применяется мост IDE-SATA, на быстродействии это никак не отражается, так что выбрать из двух моделей Samsung на 160 GB/8 MB – IDE или SATA – оказывается не так-то просто. Впрочем, определенную роль может сыграть тот факт, что у SP1614C нет стандартного разъема питания, а значит, для подключения к обычному блоку питания потребуется переходник.

Снова хочется отметить превосходство моделей с кэш-буфером на 8 MB над «2-мегабайтовыми» собратьями – в линейке SpinPoint P80 оно проявляется самым явным образом. Но даже модель с кэшем 2 MB умудряется обогнать многих конкурентов с буфером на 8 MB. И при таких скоростных показателях жесткие диски Samsung обладают еще одним важным качеством: всех представителей линейки SpinPoint P80 можно отнести к категории бесшумных. И наконец, еще одна выигрышная черта винчестеров крупного калибра от Samsung: все они поставляются с трехлетней гарантией – такой щедрости не встретишь у других производителей. Безоговорочная победа линейки Samsung SpinPoint P80 в нашем тесте.

ВЕРДИКТ



Лучшая линейка винчестеров из всех представленных ведущими производителями на сегодняшний день

ЗА	ПРОТИВ
Высочайшая производительность в любых задачах	SATA-модели не имеют стандартного разъема питания





Seagate Barracuda 7200.7/Plus

Seagate ST3160023AS 160 GB/8 MB SATA
★★★★★

Seagate ST3160023A 160 GB/8 MB
★★★★★

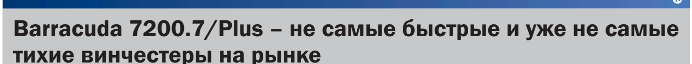
Seagate ST3120026A 120 GB/8 MB
★★★★★

Seagate ST3160021A 160 GB/2 MB
★★★★★

Seagate ST3120022A 120 GB/2 MB
★★★★★

Seagate – единственный на данный момент производитель жестких дисков, реализующий интерфейс Serial ATA «честно», без использования моста IDE-SATA. Подобное технологическое лидерство дает свои плоды: в копировании мелких файлов SATA-модель Barracuda 7200.7 оказалась быстрее аналогичного IDE-устройства от Seagate, в то время как у соперников SATA-модификации оказываются в данном тесте медленнее стандартных IDE-накопителей. Единственное, в чем уступают SATA-модели от Seagate некоторым конкурентам – они имеют лишь специализированный разъем питания, в связи с чем для подключения к обычному блоку питания потребуется переходник. Винчестеры серии Barracuda 7200.7 не обладают способностью оптимизировать очередь команд, так как это делают Hitachi или Samsung, в связи с чем в данном тесте они могут претендовать лишь на третье место, разделяя его с продуктами Maxtor. А вот в тесте на копирование крупных файлов они расположились в нижней части диаграммы, уступив даже некоторым жестким дискам с 2-мегабайтовым буфером. Но это, скорее, вопрос специализации винчестеров Seagate, которые, хотя и отстают от продуктов Maxtor и Western Digital в копировании крупных файлов, в работе с мелкими находятся впереди.

Жесткие диски Barracuda 7200.7 Plus с 8 MB оказались значительно быстрее своих 2-мегабайтовых сородичей в обоих тестах. Гарантийный срок на 8-мегабайтовые модели Segate составляет 3 года, отличить их можно по слову Plus, добавленному к названию серии Barracuda 7200.7.



ВЕРДИКТ

Barracuda 7200.7/Plus – не самые быстрые и уже не самые тихие винчестеры на рынке

ЗА	ПРОТИВ
Передовые технологии в создании SATA-винчестеров	Посредственное быстродействие при работе с крупными файлами

Western Digital Caviar/SE

Western Digital WD1600JD 160 GB/8 MB SATA
★★★★★

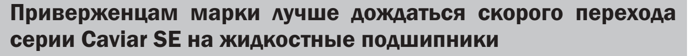
Western Digital WD1600JB 160 GB/8 MB
★★★★★

Western Digital WD1200JB 120 GB/8 MB
★★★★★

Western Digital WD1200LB 120 GB/2 MB
★★★★★

Неизменный лидер наших предыдущих тестов сейчас выглядит более скромно на фоне усилившейся конкуренции. Из текущей продуктовой линейки Western Digital можно выделить модель WD1600JD – SATA-винчестер, который показывает неплохие результаты в работе как с мелкими, так и с крупными файлами и оснащен стандартным разъемом питания. Другие модели серии WD Caviar SE (Special Edition свидетельствует о 8-мегабайтовом буфере) могут претендовать лишь на звание «крепких середняков». Но нельзя сказать, что Western Digital «сдала обороты» – скорее, это конкуренты прибавили. Кстати, что касается «оборотов», Western Digital остается единственным производителем винчестеров для настольных систем на 10 000 об/мин. То есть у компании определенно есть что предложить пользователям, жаждущим максимальной скорости. В ближайшем времени мы увидим новую модель – WD740GD уже на 74 GB с поддержкой очереди команд. Конечно, емкость «десятитысячников» от Western Digital далека от требуемых 120 или 160 GB, зато быстродействие – на недосягаемом для конкурентов уровне.

Еще один накопитель Western Digital, который стоит отметить, – WD1200LB, оснащенный жидкостными подшипниками: расслышать его работу практически невозможно. С другой стороны, это самый медленный представитель высокоемких винчестеров Western Digital, и нам бы хотелось поскорее увидеть «8-мегабайтовые» модели на жидкостных подшипниках, ведь они и быстрее, и обеспечены трехгодичной гарантией.



ВЕРДИКТ

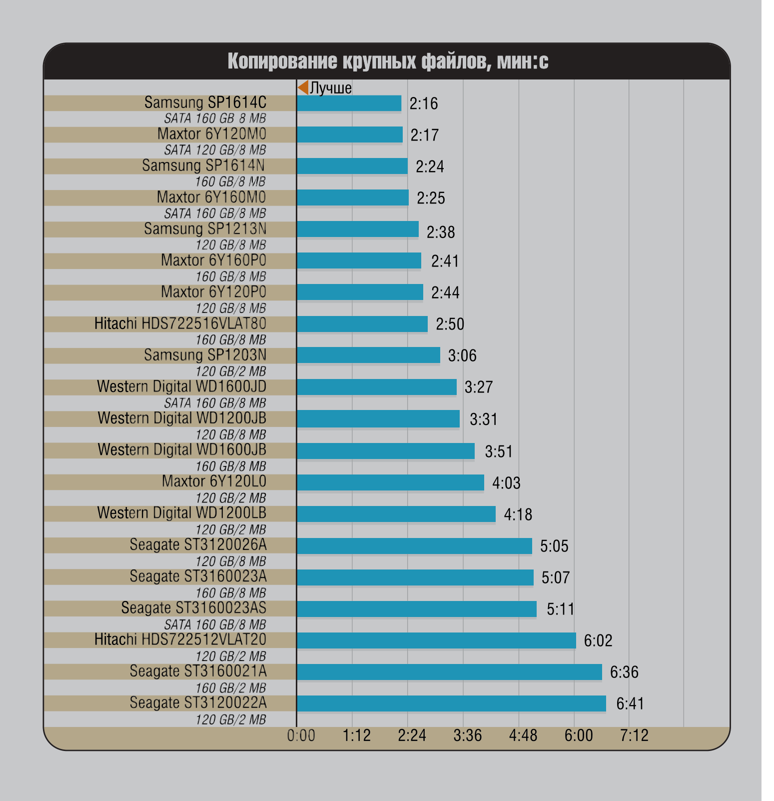
Приверженцам марки лучше дождаться скорого перехода серии Caviar SE на жидкостные подшипники

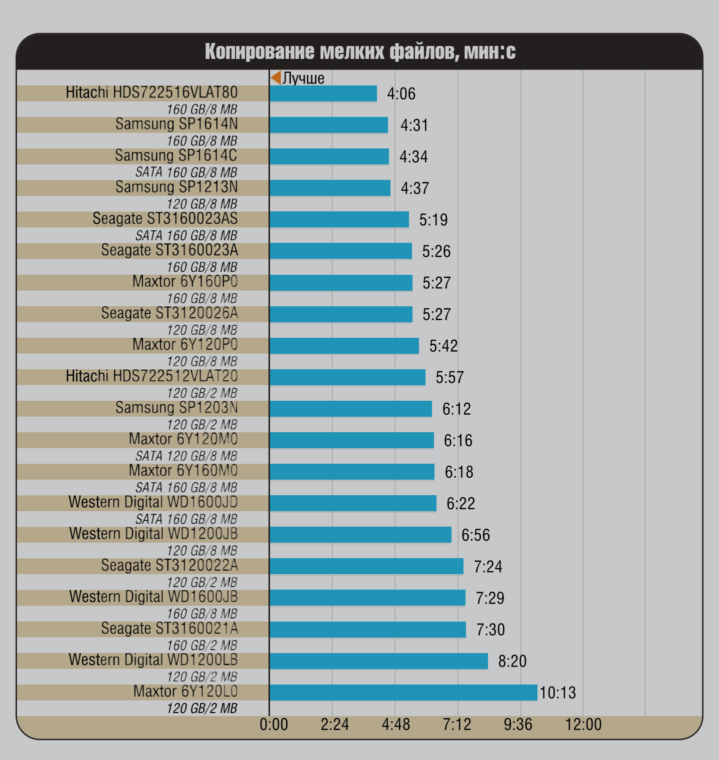
ЗА	ПРОТИВ
Добротные продукты, но не более того	Отставание от лидеров в обоих тестовых дисциплинах

Как мы тестировали

Мы поставили перед участниками две задачи, по-разному раскрывающие их возможности: копирование директории с несколькими крупными файлами и каталога с огромным количеством мелких. В первом случае использовалась папка с пятью DivX-фильмами общей емкостью 3,30 GB (3,30 GB дискового пространства), во втором – директория размером 701 MB (939 MB дискового пространства), где содержится около 90 тыс. файлов в 6490 подкаталогах (в основном – Web-страницы, сохраненные целиком).

Файлы переносились на раздел тестируемого винчестера с помощью утилиты PowerQuest Drive Image 2002 и затем посредством скрипта, содержащего команду *xcopy /e*, копировались на другой раздел того же





жесткого диска. Таким образом, мы оценивали одновременно и скорость чтения, и скорость записи.

Винчестеры с включенной системой шумопонижения (довольно редкий случай) переводились в «громкий» режим с помощью утилиты Hitachi Feature Tool (www.hgst.com/hdd/support/download.htm), что, впрочем, оказало не слишком большое влияние на их быстродействие или издаваемый шум. При тестировании жестких дисков Maxtor учитывалась их особенность – проверка секторов при первой записи, в связи с чем возможно появление аномально низких первоначальных результатов. В диаграммах представлено лучшее время, показанное участниками после нескольких попыток.

Все жесткие диски работали в режиме Ultra DMA Mode 5. Тестовые разделы форматировались средствами Windows XP под NTFS со стандартными параметрами. Файловая система NTFS выбрана как чаще всего используемая для высокоемких жестких дисков, хотя FAT32 позволяет достичь более высокого быстродействия.

Конфигурация тестовой системы: процессор Intel Pentium 4 2,53 GHz, материнская плата Gigabyte P4 Titan 8KNXP (винчестеры подключались к IDE- и SATA-контроллерам чипсета Intel i875P), память Geil 2 × 256 MB PC3200, жесткий диск Seagate ST3160021A, операционная система – Windows XP Professional SP1.

Итоги

Самый важный вывод, который можно сделать из полученных результатов, – большому винчестеру необходим большой кэш-буфер, и это справедливо для всех производителей. Затрачивая свыше $100 на винчестер, будет просто преступлением недоплатить еще десятку за 8-мегабайтовый буфер.

Что касается Serial ATA – этот интерфейс не всегда сулит преимущество в скорости, разве что в случае с винчестерами Seagate. Но в обращении такие винчестеры гораздо удобнее, так что если материнская плата позволяет – лучше взять SATA-модель.

Тихими можно назвать все винчестеры, принявшие участие в тестировании, что неудивительно – они используют жидкостные подшипники (за исключением линейки Caviar SE от Western Digital, в которой они появятся в скором времени). А вот звания «бесшумных» достойны Western Digital WD1200LB (120 GB/2 MB), все модели Samsung, а также Hitachi HDS722516VLAT80 (160 GB/8 MB).

По скоростным качествам пальма первенства принадлежит винчестерам Samsung. Другим производителям удалось достичь рекордных результатов лишь в одной из дисциплин: например, Hitachi – при копировании мелких файлов, а Maxtor – крупных. Но модели SpinPoint P80 с 8-мегабайтовым буфером оказались на высоте в обоих тестах. К тому же Samsung не скупится на гарантийный срок – три года для всей линейки, в то время как другие производители «экономят» на моделях с 2-мегабайтовым кэш-буфером. Итак, винчестеры Samsung SP1614C и SP1614N получают целиком заслуженный «Выбор редакции».

Изучаем матчасть

Serial ATA

Serial ATA – последовательный интерфейс, идущий на смену Parallel ATA (PATA), другими словами, (E)IDE-винчестеры будут вскоре вытеснены SATA-накопителями. Очевидное преимущество нового интерфейса – более удобное подключение, тонкие SATA-кабели не «загромождают» пространство внутри системного блока, в отличие от IDE-шлейфов. Другие особенности: повышенная скорость передачи данных, возможность «горячего» подключения, улучшенная интеграция в RAID-массивы, сниженное энергопотребление. Поддержка Serial ATA присуща большинству новых материнских плат (по крайней мере, так обстоят дела с платформой Intel). Для поддержки SATA-накопителей на уровне операционной системы не требуются специальные драйверы или настройки.



Цена – $340

Интерфейсы FireWire (IEEE 1394a), USB 2.0
Частота вращения 7200 об/мин
Емкость 250 GB
Кэш-буфер 8 MB
Габариты 44,2 × × 218,75 × 154,43 мм

Western Digital
WD Combo Special Edition 250 GB

Жесткий диск должен быть емким, быстрым и... красивым! Все эти качества сочетаются в моделях серии WD Combo SE. О быстродействии лучше всего расскажут итоги теста: при подключении через FireWire мелкие файлы были скопированы за 7:47, крупные – за 6:51 мин. При использовании USB 2.0 результаты составили 6:35 и 6:30 мин соответственно. Таким образом, работа с крупными файлами осуществляется примерно в два раза медленнее, чем у других моделей в данном тесте, – такова специфика внешнего интерфейса, но в остальных задачах WD Combo SE 250 GB вполне может потягаться с обычными IDE-винчестерами.

Подключение такого накопителя к современному ПК с Windows XP не составит никакого труда. 250 GB помогут решить проблему нехватки свободного места для видео- и аудиоданных, а благодаря столь эффектному дизайну с WD Combo SE будет не стыдно пойти в гости.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Эксклюзивная вещь, пока что вне конкуренции

ЗА	ПРОТИВ
Отличная производительность; потрясающая внешность; бесшумность	Выключатель подсветки мог бы иногда пригодиться

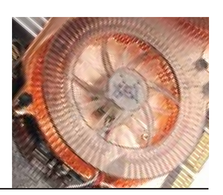
Жесткие диски предоставлены компаниями:

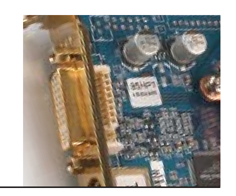
Hitachi, Maxtor	ASBIS	www.asbis.com.ua
Samsung, Seagate	ASBIS	www.asbis.com.ua
	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua
Western Digital	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua

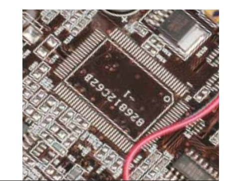


Графические акселераторы: зимняя коллекция 2004

Максим Потапов







Нынешней зимой на рынке 3D-акселераторов появилось так много новинок, что просто голова кругом идет. Конечно, богатство выбора – это замечательно, но особенность текущего момента заключается в том, что основная масса вышедших продуктов относится к категории «облегченных». То есть при внешнем сходстве со старшими моделями (в смысле, при схожем названии) на поверку они оказываются совсем не теми, за кого себя выдают. И хотя эти видеокарты обладают привлекательной ценой, но звезд с неба не хватают – уж слишком низкое у них быстродействие.

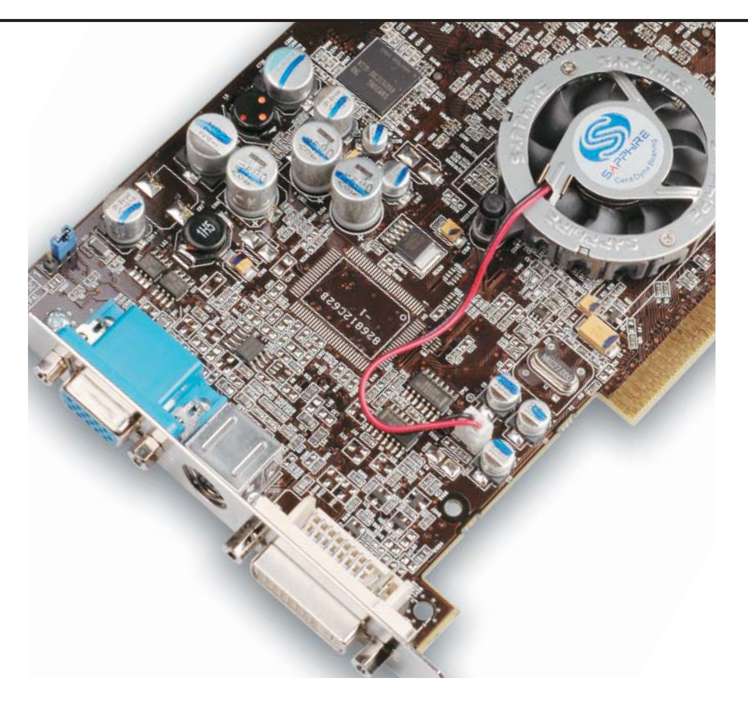
Вместе с новыми модификациями в продаже все еще доступны предыдущие модели с очень похожими названиями и сходной ценой. Такое разнообразие лучше всего охарактеризовать словом «зоопарк» с негативной смысловой окраской. В общем, определиться в выборе сейчас настолько непросто, что одним материалом мы не ограничимся. Начнем с небольшой экскурсии – рассмотрим новые и псевдоновые графические акселераторы и попробуем среди них выделить наиболее интересные с точки зрения цены и производительности. А в следующий раз выберем лучшие видеокарты на базе понравившихся нам чипов.

Итак, полку 3D-акселераторов прибыло. Не то чтобы главные чипмейкеры – ATI и NVidia – завалили нас анонсами новых продуктов. Скорее, руку приложили многочисленные производители видеокарт, выпустившие множество «урезанных» модификаций с интригующими названиями. «Замедленные» версии чипов ATI идентифицируются буквами SE, а аналогичные продукты NVidia – XT. Причем если Radeon 9600SE и 9200SE (но не 9800SE!) еще и встречаются на сайте www.ati.com, то такой вещи, как GeForce FX 5600XT, на www.nvidia.com не было, нет и не будет. Более того, сокращение XT используется компанией ATI для своих лучших продуктов – Radeon 9800 XT, 9600 XT, – и это может ввести покупателя в заблуждение относительно XT-версии GeForce FX 5600. Таким образом, выбирая видеокарту сейчас, стоит как следует разобраться, кто есть кто. Но если лень изучать матчасть, тогда хотя бы запомните простое правило: XT для Radeon – это хорошо, а для GeForce FX – плохо. Насколько хорошо или плохо, узнаем из результатов теста. Кроме того, в данном материале мы познакомимся с лучшими моделями видеокарт класса High-End, а также высокоскоростным решением от нового производителя – компании XGI.

Radeon 9600 XT 128 MB

Видеокарты Radeon 9600 XT представляют собой ускоренную версию предыдущей модели – Radeon 9600 Pro: тактовая частота графического ядра поднялась с 400 до 500 MHz. Судя по образцам Radeon 9600 XT, которые мы опробовали, частота памяти может устанавливаться выше нормы: у модели производства Sapphire она составила 650 MHz, что позволило ей достичь результата выше обычного, показанного продуктом от ASUS со стандартными 600 MHz.

Radeon 9600 XT можно по праву назвать новым лидером в среднем классе: при цене порядка $200 такой графический акселератор находится на одном уровне с более дорогим GeForce FX 5700 Ultra. Проигрыш в 3DMark в данном случае простителен, ведь в реальной игре Radeon 9600 XT оказался впереди.



ВЕРДИКТ

Новый лидер в среднем классе

ЗА	ПРОТИВ
Скорость вполне соответствует цене	Но стоимость все же хотелось бы видеть в районе $170

Radeon 9600SE 128 MB



Пример видеокарты, у которой сходство с представителями «родительской» серии заканчивается на названии. Нет, мы не говорим о подлоге – это тот же чип, Radeon 9600, и даже тактовая частота у него та же. Вот только кислород ему слегка перекрыли, урезав шину памяти до 64 бит. Результат плачевный: в реальных играх Radeon 9600SE работает втрое медленнее своего старшего собрата Radeon 9600 XT, и о настройках максимального качества графики с ним придется забыть. Кроме того, производители норовят еще сильнее замедлить Radeon 9600SE: у продукта от HIS память функционировала при 365 MHz против стандартных 400 MHz у модели ASUS. И это при цене свыше $100 – ненамного дешевле полноценных Radeon 9600.

ВЕРДИКТ

Любыми путями избегайте SE-версий Radeon 9600!

ЗА	ПРОТИВ
Учитывая цену – нет	64-битная шина памяти



Radeon 9800SE 128 MB



О такой видеокарте мы писали еще в октябре 2003 г. Но по ее поводу есть две новости: хорошая и плохая. Хорошая заключается в том, что в продаже все-таки появились Radeon 9800SE, которые подвергаются успешной переделке в полноценный Radeon 9800 с помощью утилиты RivaTuner (www.nvworld.ru). И некоторые продавцы могут провести диагностику Radeon 9800SE на наличие дефектных конвейеров. Плохая новость – тактовая частота у платы от Sapphire оказалась даже ниже, чем у обычных Radeon 9800, не говоря уже о Radeon 9800 Pro. Таким образом, мечта получить Radeon 9800 Pro за полцены так и не сбылась. А в стандартном режиме Radeon 9800SE показывает, мягко говоря, посредственную производительность.

ВЕРДИКТ

Найти бы более быструю модель Radeon 9800SE...

ЗА	ПРОТИВ
Возможность программной переделки в Radeon 9800	Низкие тактовые частоты

Radeon 9200SE 64/128 MB



Еще одна печальная история, связанная с SE-модификацией. Так же, как и в случае с Radeon 9600SE, у данных моделей шина памяти «урезана» до 64 бит. А вместе с ней «срублено под корень» и без того слабое быстродействие серии Radeon 9200. Но не будем слишком строги: такой шаг производителей позволил снизить цену до минимальных $45, в то время как ближайшая 128-битная версия Radeon 9200 стоит уже $60 – ощутимая разница для бюджетного класса. Что характерно, дополнительный объем памяти никак не помогает Radeon 9200SE. Разве что новые игры на 64 MB могут вообще не запуститься, как показывает опыт с Splinter Cell. Впрочем, даже если и пойдут – играть все равно будет невозможно, и «щадящие» настройки вряд ли помогут.



ВЕРДИКТ

Видеокарты не для игр

ЗА	ПРОТИВ
Предельно низкие цены	Минимальная производительность; отсутствие поддержки DirectX 9

GeForce FX 5700/Ultra 128 MB

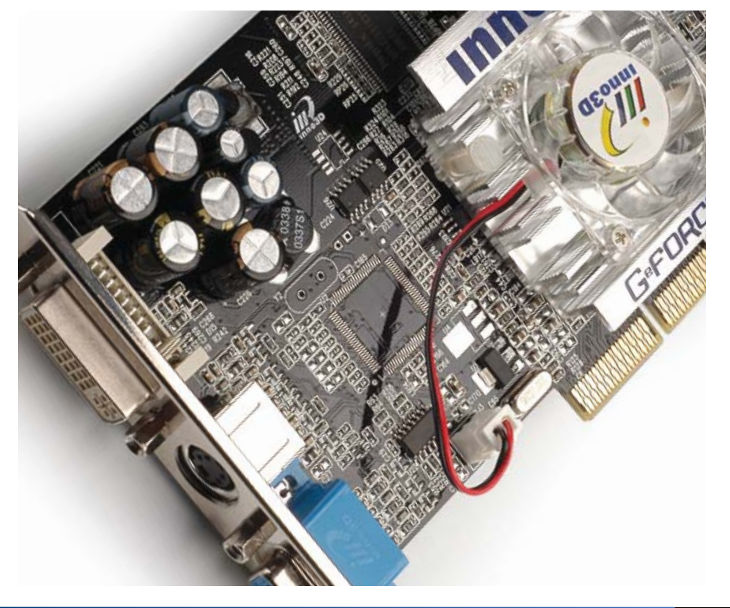
Долгожданный акселератор, призванный улучшить положение NVidia в среднем классе. Где-то в душе мы хранили надежду, что для этого чипа NVidia возьмет за основу архитектуру GeForce FX 5900, но получилось «как всегда»: GeForce FX 5700 оказался ускоренной версией GeForce FX 5600, так что превратить его в GeForce FX 5900 не удастся никаким разгоном. Хорошо хоть серия GeForce FX 5700 способна превзойти GeForce4 Ti4200 128 MB как в новых, так и в старых играх, что для GeForce FX 5600 было справедливо лишь наполовину. Правда, для этого потребуется дорогая GeForce FX 5700 Ultra либо хорошо разгоняемая модель GeForce FX 5700. Причем из обычной версии вряд ли можно будет сделать «ультру», ведь там для достижения 900 MHz используется другой тип памяти – DDRII.



ВЕРДИКТ

Неплохая альтернатива Radeon 9600 XT

ЗА	ПРОТИВ
Приемлемое соотношение цены и производительности	Невозможность разгона до уровня GeForce FX 5900



GeForce FX 5600XT 128 MB 64/128-bit

Очередные происки производителей видеокарт, стремящихся к наживе за счет доверчивых покупателей. «Номер» 5600 звучит гордо, но когда он дополнен буквами XT – это уже продукт из совсем другой «оперы». По своему быстродействию GeForce FX 5600XT больше похож на GeForce FX 5200, ну а GeForce FX 5200 Ultra, который предлагается примерно по той же цене, вообще разбивает GeForce FX 5600XT в пух и прах. Единственное утешение – в отличие от Radeon 9600SE, у GeForce FX 5600XT имеется более быстрая 128-битная версия. Впрочем, в данном случае неуместно говорить о том, какая из моделей лучше, – скорее, речь идет о том, какая из них хуже. Кстати, в списках продуктов NVidia уже не найти 5600-й серии и уж тем более ее XT-версии.

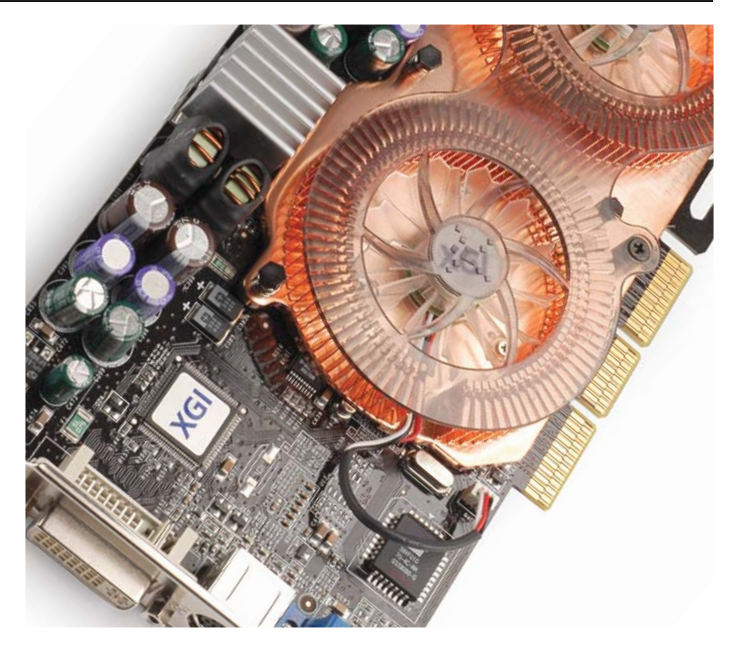
ВЕРДИКТ

Есть лучшие продукты за те же деньги

ЗА	ПРОТИВ
При такой цене – нет	Чрезвычайно низкая производительность

Volari V8 Duo Ultra

А теперь сюрприз: новинка не от ATI или NVidia, а от совсем другого производителя – компании XGI. Да еще какая – класса High-End! Хотя Volari V8 Duo Ultra не удалось потеснить топ-модели конкурентов, место в «старшей» группе она, тем не менее, заслужила, обогнав Radeon 9600 XT и GeForce FX 5700 Ultra (правда, при более низком качестве 3D-изображения и цене порядка $400). С технологической точки зрения потенциал у Volari V8 Duo Ultra велик: два чипа с самой современной архитектурой, каждый из которых обладает 128 MB памяти. Вот только тактовая частота у них небольшая, да и драйверы пока что находятся на стадии «становления». И все же мы будем надеяться, что XGI окажется способной сбить спесь (и цены!) с монополистов рынка.



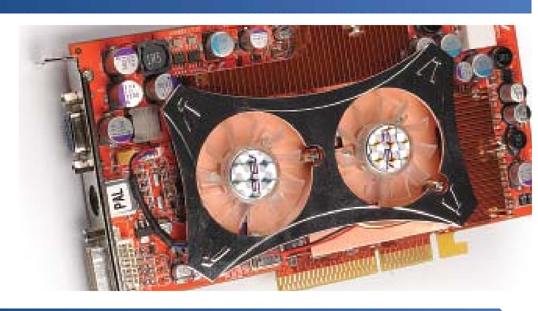
ВЕРДИКТ

Серьезный вызов лидерам, но за ту же цену найдутся продукты и получше

ЗА	ПРОТИВ
Отличная производительность как для новичка	Шумная система охлаждения; «сырые» драйверы

ASUS A9800XT/TVD 256 MB Limited Edition ★★★★★

$600



Limited Edition – свидетельство того, что графический акселератор поставляется в черном «кожаном чемоданчике» и в качестве главного бонуса к нему прилагается универсальный кард-ридер ASUS Reader Pro 7-in-1 USB 2.0. В толстом «портмоне» находится множество компакт-дисков, среди которых игры Battle Engine Aquila и Gun Metal, а также программы для обработки видео и создания дисков DVD – плата имеет видеовход. При таком оснащении и комплектации цена устройства выглядит вполне справедливой.

Club-3D CGA-X986TVD 256 MB (Radeon 9800 XT) ★★★★★

$525



Топовая модель от Club-3D выполнена по референсному дизайну ATI, и это можно считать достоинством – оригинальная система охлаждения отличается высокой эффективностью и малым уровнем шума. В комплекте идет полный набор соединительных кабелей и переходников, а вот из игр – всего лишь купон на Half-Life 2 вдобавок к программному DVD-плееру InterVideo WinDVD 4. Вместе с тем цена на Club-3D CGA-X986TVD чуть более гуманная, чем у аналогичных продуктов других производителей, что является существенным преимуществом.

Sapphire Atlantis 9800XT ★★★★★

$563



Еще одна топовая модель, выполненная по референсному дизайну ATI и отличающаяся довольно скромной комплектацией: из игр наличествует лишь Lara Croft: The Angel of Darkness и, как это сегодня принято, купон на Half-Life 2. Цена при этом повыше, чем у аналогичного продукта от Club-3D. Однако наш экземпляр Sapphire Atlantis 9800 XT обладал незаурядным разгонным потенциалом: без особых усилий нам удалось достичь частот 470/820 MHz (ядра/памяти). На фоне конкурентов – результат более чем впечатляющий.

ASUS V9950 Ultra Deluxe 256 MB (GeForce FX 5900 Ultra) ★★★★★

$535



Чего только не встретишь в коробках с видеокартами GeForce FX 5900 Ultra от ведущих производителей! ASUS приложила к видеокарте Web-камеру Icam 320 и дистанционный пульт управления. Кроме того, в комплекте идет неплохой набор игр: Gun Metal, Delta Force: Black Hawk Down, Battle Engine Aquila. Слово Deluxe в названии свидетельствует также о функции видеозахвата – соответствующий набор переходников и программное обеспечение прилагаются. Цена немного «кусается», но, думаем, Web-камера и пульт ДУ того стоят.

MSI FX5900U-VTD256 (GeForce FX 5900 Ultra) ★★★★★

$500



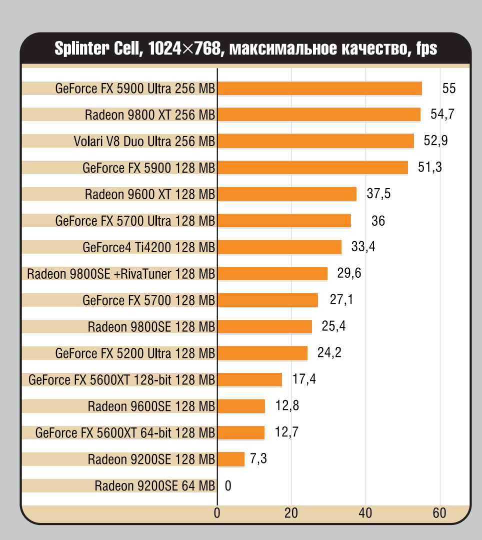
Черная коробка с надписью nBOX скрывает массивную видеокарту с мощной системой охлаждения, продублированной по обе стороны платы. Но это еще не все: «ларец» содержит внушительный набор игр – Unreal II: The Awakening, Battlefield 1942, Command & Conquer: Generals, причем каждая из них поставляется с руководством пользователя, а одна – еще и с ковриком. Из дополнительных бонусов – оптическая мышь («ноутбучного» типа), а также функция видеозахвата. Более чем впечатляющий комплект за свои деньги.

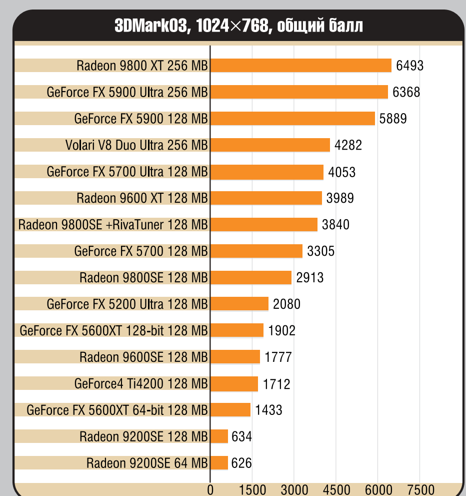


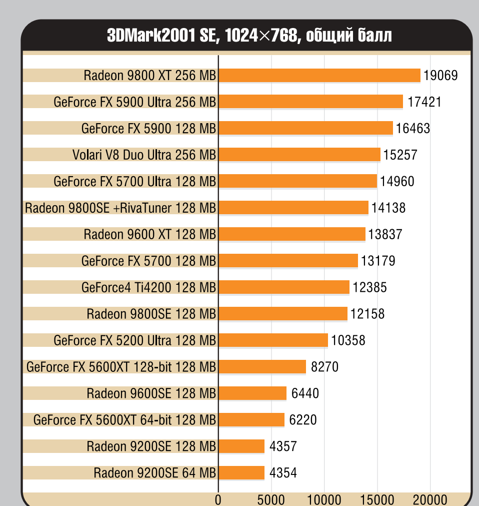
Итоги

Итак, среди всего многообразия новых продуктов самыми интересными представляются графические акселераторы Radeon 9600 XT и GeForce FX 5700/Ultra. Их быстродействие находится на должном уровне, ну а стоимость… Все равно в районе $200 лучше ничего нет, а более дешевые (и соответственно медленные) 3D-акселераторы уже не так привлекательны для энтузиастов компьютерных игр. Подобные видеокарты доступны пока еще не от всех производителей, но к следующему месяцу эта ситуация изменится, да и цены, надеемся, немного «просядут». Так что будет самое время выбрать конкретную модель на базе Radeon 9600 XT или GeForce FX 5700/Ultra.

Что же касается самых быстрых акселераторов, они остаются недосягаемыми для пользователя как с финансовой точки зрения, так и с технической (разгон уже не поможет). Интересно, что в целом производительность топ-моделей выросла за последний год «на копейки», а вот цена – «на целый рубль». Понятно, что 256 MB высокоскоростной памяти стоят немало, усложнился дизайн плат и систем охлаждения – все это добавило к себестоимости, и все же планка в $550 высоковата и слишком далека от тех $450, на которые мы жаловались раньше. Аналогично повысился уровень цен и в среднем классе, а «облегченные» версии старших моделей (те, что раньше шли по $250–270) теперь стоят порядка $350. Впрочем, если видеокарты у нас продаются по таким ценам, значит, их кто-то покупает? Так что нам остается лишь порадоваться за рост благосостояния соотечественников…







ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОТЕСТИРОВАННЫХ ГРАФИЧЕСКИХ АКСЕЛЕРАТОРОВ*

	Частота ядра, MHz	Частота памяти, MHz	Конвейеров × блоков текстурирования
Radeon 9800 XT 256 MB	412	730	8 × 1
GeForce FX 5900 Ultra 256 MB	450	850	4 × 2
GeForce FX 5900 128 MB	400	850	4 × 2
Volari V8 Duo Ultra 256 MB	2 × 330**	900	2 × (8 x 1)**
GeForce FX 5700 Ultra 128 MB	475	900	4 × 1 (2 × 2)
Radeon 9600 XT 128 MB	500	600 (650)	4 × 1
GeForce FX 5700 128 MB	425	500 (550)	4 × 1 (2 × 2)
GeForce4 Ti4200 128 MB	250	500	4 × 2
Radeon 9800SE 128 MB	325	540	4 × 1
GeForce FX 5200 Ultra 128 MB	250	650	2 × 2
GeForce FX 5600XT 128 MB 128-bit	235	400	4 × 1 (2 × 2)
Radeon 9600SE 128 MB 64-bit	325	400 (365)	4 × 1
GeForce FX 5600XT 128 MB 64-bit	235	400	4 × 1 (2 × 2)
Radeon 9200SE 64/128 MB 64-bit	200	330	4 × 1

*Модели размещены в порядке убывания производительности согласно 3DMark2001 SE. Данная таблица показывает, что быстродействие видеокарты определяется не только ее тактовыми частотами и шириной шины памяти, но и архитектурой графического чипа. **Два графических чипа на плате.

СРЕДНИЕ ЦЕНЫ ПО HOT-LINE (WWW.ITC.UA/HL), ЯНВАРЬ 2004 г., $

Radeon 9800 XT 256 MB	550	**GeForce FX 5900 Ultra 256 MB**	520
Radeon 9800 Pro 128 MB	390	**GeForce FX 5900 128 MB**	350
Radeon 9800 Pro Lite 128 MB	350	**GeForce FX 5900LX 128 MB**	295
Radeon 9800 128 MB	295	**GeForce FX 5700 Ultra 128 MB**	240
Radeon 9800SE 128 MB	210	**GeForce FX 5700 128 MB**	185
Radeon 9600 XT 128 MB	205	**GeForce FX 5600 Ultra 128 MB**	175
Radeon 9600 Pro 128 MB	180	**GeForce FX 5600 128 MB**	150
Radeon 9600 128 MB 128-bit	135	**GeForce4 Ti4200 128 MB**	130
Radeon 9600SE 128 MB 64-bit	120	**GeForce FX 5600XT 128-bit 128 MB**	130
Radeon 9200 128 MB 128-bit	80	**GeForce FX 5600XT 64-bit 128 MB**	120
Radeon 9200SE 128 MB 64-bit	65	**GeForce FX 5200 128 MB 128-bit**	90
Radeon 9200 64 MB 128-bit	60	**GeForce FX 5200 128 MB 64-bit**	75
Radeon 9200SE 64 MB 64-bit	45	**GeForce FX 5200 64 MB 64-bit**	65

Как мы тестировали

Для данного обзора мы использовали сокращенный вариант нашего тестового пакета. Тем не менее полученные результаты показательны во многих отношениях. Так, 3DMark2001 SE позволяет оценить производительность видеокарт в играх прошлых лет, в то время как 3DMark03 помогает строить прогнозы относительно их быстродействия в будущем. Игра Splinter Cell использует Unreal Technology – самую популярную графическую технологию – и довольно точно отражает ситуацию с играми сегодняшнего дня, такими, как Deus Ex: Invisible War.

Оптимизация драйверов под конкретные тестовые приложения (как в случае с XGI Reactor и Splinter Cell), а также сравнение качества изображения у графических акселераторов от различных производителей – темы для отдельного исследования, выходящего за рамки данной статьи.

В диаграммах представлены максимальные результаты, полученные при тестировании видеокарт различных производителей.

Конфигурация тестовой системы

Pentium 4 3 GHz с технологией Hyper-Threading, два модуля памяти GeiL Ultra Platinum PC4200 по 512 MB (частота FSB/памяти 1000/500 MHz), материнская плата ABIT IC7-G на чипсете Intel i875P.

Тестовые программы

Splinter Cell, patch 1.02.087 (timedemo.bat в директории ..\Splinter Cell\System с параметром shadowmode=projector). Мы взяли среднее арифметическое по средним результатам на трех игровых уровнях.

3DMark2001 SE Pro, build 330

3DMark03 Pro, version 3.4.0

Операционная система и драйверы

Windows XP Professional SP1, DirectX 9.0a, NVidia Forceware 53.03, ATI Catalyst 3.10 (7.962), XGI Reactor v1.01.51. Настройки драйверов – по умолчанию, Volari V8 Duo Ultra тестировалась в режиме Performance.

Видеокарты

Club-3D CGA-X986TVD 256 MB (Radeon 9800 XT)

Sapphire Atlantis 9800 XT 256 MB

ASUS A9800XT/TVD 256 MB Limited Edition (Radeon 9800 XT)

ASUS V9950 Ultra Deluxe 256 MB (GeForce FX 5900 Ultra)

MSI FX5900U-VTD256 (GeForce FX 5900 Ultra)

Gainward Ultra/1200XP Golden Sample (GeForce FX 5900 128 MB)

Sparkle SP8836U-PT 128 MB (GeForce FX 5700 Ultra)

Sapphire Radeon 9600 XT 128 MB (память 650 MHz)

ASUS A9600XT/TVD 128 MB (Radeon 9600 XT)

Club-3D CGX-UD86VTVD 256 MB (Volari V8 Duo Ultra)

Club-3D CGN-368TVD 128 MB (GeFroce FX 5700, память 500 MHz)

MSI FX5700-TD128 (память 550 MHz)

Sapphire Radeon 9800SE 128 MB

Creative 3D Blaster 5 FX5200 Ultra 128 MB

Inno3D Tornado GeForce FX 5600XT 128-bit

HIS Excalibur Radeon 9600SE 128 MB 64-bit VIVO Edition

ASUS A9600SE/TD 128 MB (Radeon 9600SE)

Gainward Ultra/650-8X XP Golden Sample (GeForce4 Ti4200-8X 128 MB)

MSI FX5600XT-TD128 64-bit

ASUS V9560XT/TD 128 MB (GeForce FX 5600XT 64-bit)

HIS Excalibur Radeon 9200SE 128 MB

ASUS A9200SE/T 64 MB (Radeon 9200SE)

Видеокарты предоставлены компаниями

ASUS, Inno3D, MSI	MTI	(044) 458-3434
Club-3D	«Навигатор»	(044) 241-9494
Creative	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua
Gainward	Gainward	www.gainward.com
HIS	MTI	(044) 458-3434
	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Sapphire	Compass	(044) 531-9730
	«Евро Плюс»	(044) 249-3741
Sparkle	K-Trade	(044) 252-9222



СМАРТФОНЫ: первые всходы нового урожая

Роман Хархалис

По всему видно, что выбор продуктов в классе смартфонов в этом году заметно расширится. Что ж, начнем со сравнения двух, наверное, основных соперников, между которыми будет развиваться конкуренция, – платформ Microsoft Smartphone 2002/2003 и Nokia Series 60 на базе Symbian OS. Как нельзя кстати в нашей редакции почти одновременно оказались лучшие и новейшие продукты с той и другой ОС – Motorola MPx200 (Smartphone 2002) и Nokia 6600.

Дизайн и конструкция

Здесь очевидно преимущество телефона Motorola. Он собран в раскладном корпусе классических пропорций и практически не отличается по габаритам и массе от таких аппаратов, как Samsung SGH-V200 или Sony Ericsson Z600, но обладает встроенной антенной. Клавиатура продумана и эргономична. Разве что к конструкции крышек разъемов SD/MMC и пешеходной гарнитуры можно предъявить претензии: при интенсивной эксплуатации они быстро отламываются.

Nokia 6600, в отличие от причудливых предыдущих моделей на базе Series 60, уже имеет классическую компоновку, более удобную для каждодневного применения. Телефон кажется несколько широковатым, хотя в ладони лежит очень хорошо. Основная клавиатура сконструирована удачно, но боковые клавиши, среди которых находятся такие употребительные, как кнопки вызова и отбоя, слишком мелкие. К тому же вся клавиатура «сжата» в нижней части довольно массивного корпуса и при работе одной рукой верхняя половина перевешивает.

Экран

Оба варианта примерно равноценны – разрешение, цветность и технология изготовления экранов практически идентичны. Физически дисплей у Nokia 6600 несколько больше, но из-за этого он кажется менее насыщенным и более зернистым, чем у Motorola. Тот и другой экраны обеспечивают очень хорошее изображение и остаются вполне читабельными на солнце.

Карты памяти

По возможностям расширения впереди MPx200. Эта модель работает с картами SD и MMC, разъем расположен сбоку, и модуль памяти можно менять, не выключая аппарат. В Nokia 6600 используются только MMC, гнездо для которых находится внутри, под батареей. Чтобы сменить карту, необходимо выключить телефон, снять крышку батарейного отсека и извлечь аккумулятор – часто проделывать такое будет весьма утомительно.

Оснащенность

Здесь уверенно побеждает Nokia 6600. Вообще, Motorola MPx200 предлагает набор базовых возможностей, который на сегодня уже можно назвать спартанским. В нем нет камеры, тогда как у Nokia 6600 есть встроенный цифровой фотоаппарат с матрицей размером 640 × × 480 точек. Но серьезные пользователи вряд ли сочтут это важным отличием. Большей проблемой является отсутствие у MPx200 адаптера Bluetooth, которым может похвастаться Nokia 6600.

Синхронизация с компьютером

Сложно определить, какой смартфон лидирует по этой части – слишком уж разные у них возможности. Впрочем, у того и другого есть ряд интересных особенностей. Motorola MPx200 подключается к шине USB, и при этом сразу же начинают *подзаряжаться батареи* аппарата (!). Для синхронизации используется программа ActiveSync (та же, что и для Pocket PC), позволяющая без дополнительных настроек проводить эту операцию в реальном времени для адресной книги, календаря, списка задач и почтового ящика MS Outlook, инсталлировать дополнительное ПО. Папки в файловой системе смартфона напрямую просматриваются из *Проводника* Windows.

Для совместной работы Nokia 6600 и ПК требуется программа Nokia PC Suite. При подключении телефона к ПК взаимодействие происходит именно с этим приложением. *Адресная книга*, контакты



Разъем Mini-USB расположен на нижней грани корпуса MPx200



Доступ к карте SD прост

Motorola MPx200

Цена – $550

Платформа MS Smartphone 2002
Стандарт GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS
Габариты и масса 89 × 48 × 27 мм, 113 г
Экран 176 × 220 точек, 65 535 цветов, TFT
Карты расширения SD, MMC
Интерфейсы IrDA, USB
Встроенная память 32 MB RAM, 32 MB ROM
Расширенная адресная книга есть
Работа с сообщениями SMS, e-mail, MMS (опция)
Голосовые функции управление, набор номеров, диктофон
Игры на платформе Microsoft

ВЕРДИКТ ★★★★★



Удачная реализация Smartphone 2002 – симпатичная и удобная в работе, имеющая скромную на сегодня дополнительную оснащенность, но богатую программную функциональность

ЗА
Компактность и легкость; привлекательный дизайн; поддержка карт SD и MMC; зарядка батареи от USB

ПРОТИВ
Нет Bluetooth

и прочая персональная информация Nokia 6600 синхронизируется через эту программу. Зато подключение телефона Nokia к ПК может происходить и через адаптер Bluetooth – это, несомненно, самый удобный способ.

Организация пользовательского интерфейса

Меню обоих телефонов и способ управления ими следует признать очень удобными. Интерфейс Motorola MPx200 с операционной системой MS Smartphone 2002 имеет много общего с Pocket PC, а значит, и Windows. Несколько неожиданно то, что кнопка отбоя служит только для прекращения разговора, а не для выхода в экран ожидания. Реальная многозадачность системы позволяет использовать любое ПО, не прерывая разговора, – это важное преимущество MPx200. Но свободный просмотр файловой структуры, которого следовало ожидать от основанной на Windows системы, штатными средствами Smartphone 2002 невозможен – для этого нужно установить бесплатную программу RESCO Explorer 2003.

В Nokia 6600 применяется стандартный для Series 60 пользовательский интерфейс. Пиктограммы функций можно произвольно группировать по папкам, изменять вид меню в соответствии с собственными предпочтениями. Управляющие клавиши работают в точности согласно телефонным «стандартам». Исключение составляет только вызов меню, для которого предусмотрена отдельная кнопка. Джойстик, в отличие от Nokia 7650, пятипозиционный, что дополнительно облегчает навигацию.

Основные приложения

Адресные книги у обеих моделей расширенные, их объем зависит от количества свободной памяти. Уровень детализации у MPx200 выше, он охватывает практически все поля, имеющиеся в MS Outlook, но Nokia 6600 отстает совсем незначительно, главным образом из-за отсутствия некоторых второстепенных сведений. Ключевые данные (имя, фамилия, несколько телефонных номеров и адресов e-mail, адрес, название компании и должности, день рождения) есть в обоих случаях.

По *работе с сообщениями* изначально лидирует Nokia 6600: он поддерживает SMS, MMS и e-mail, в MPx200 же предложены только почтовый и SMS-клиенты, но возможность работы с MMS без труда добавляется специальной программой.

Для *проигрывания медиафайлов* в обоих телефонах есть специальные программы. В Nokia 6600 это RealOne, поддерживающий потоковый звук и видео в формате RealMedia, а также MP3. В MPx200, разумеется, Windows Media Player, предназначенный для MP3, WMA, WMV и MPEG. На этот телефон устанавливается и видеопроигрыватель MPEG-4.

Игровые средства обеих платформ очень широки. Специально для платформы Nokia 6600 создано очень много игр. Аппарат также поддерживает Java. Смартфон Motorola может похвастаться и неплохим ассортиментом игр, разработанных для своей платформы.

WAP и Internet доступны для обоих конкурентов. В MPx200 для работы с ними служит всемирно известный Internet Explorer (кто бы сомневался!), в Nokia 6600 есть свой броузер. Разработка Microsoft, как оказалось, несколько удобнее в использовании, хотя разница минимальна.

Настройка и персонализация

Эти функции лучше реализованы в Nokia 6600. Стандартная «телефонная» терминология, структура окон и меню настройки, а также более надежная работа с форматом MIDI, в котором записываются полифонические мелодии звонка, превращают персонализацию в простое и приятное занятие. В MPx200 перечень настраиваемых опций такой же, но структурированы они менее удобно, а качество синтеза MIDI в некоторых случаях оставляет желать лучшего.

Локализация

Платформа Series 60, на которой базируется Nokia 6600, уже достаточно давно русифицирована и украинизирована, причем локализация выполнена очень качественно. Русификация же MPx200, как и других смартфонов на базе Smartphone 2002, только начинается – компанией Paragon запланирован выпуск соответствующей утилиты, а официально поставляемые в Россию аппараты будут локализованы. Об украинизации Smartphone 2002 пока вообще ничего не слышно.

Автономность

Максимальное время работы без подзарядки у обоих аппаратов сопоставимо и в среднем составляет от двух до трех суток при небольшом количестве разговоров.

Выводы

Мы видим, что оба новых смартфона – весьма интересные аппараты, хоть и обладающие коренными различиями, но в целом примерно равноценные. Nokia 6600, возможно, более интересен как законченный продукт, так как изначально функциональнее. Motorola MPx200 имеет более гибкие возможности расширения (так, при желании можно не только добавлять специальные функции, но и отказываться от предустановленных). В итоге при использовании отдельно от ПК Nokia 6600, безусловно, сильнее, но связка «MPx200 + Windows-компьютер» не имеет себе равных по удобству совместного использования и обмена данными. Так что пусть каждый решает, что именно ему больше подходит. Следует также ожидать, что в этом году появится еще множество аппаратов такого класса – как на платформе Microsoft, так и Symbian, и в результате выбирать будет из чего.





Гнезда карт SIM и MMC в Nokia 6600

То, что у Nokia 6600 есть встроенная камера, видно издалека

Nokia 6600

Цена – $600

Платформа
Symbian OS 6 (Nokia Series 60)

Стандарт
GSM 900/1800/1900, поддержка GPRS

Габариты и масса
108,6 × 58,2 × 23,7 мм, 122 г

Экран
176 × 208 точек, 65 535 цветов, TFT

Карта расширения MMC

Интерфейсы
IrDA, Bluetooth

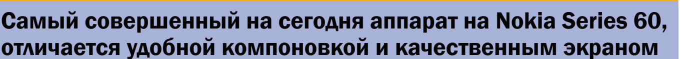
Встроенная память 6 MB

Расширенная адресная книга есть

Работа с сообщениями
SMS, MMS, e-mail

Голосовые функции
управление, набор номеров, диктофон

Игры на платформах Symbian и Java



Самый совершенный на сегодня аппарат на Nokia Series 60, отличается удобной компоновкой и качественным экраном

ЗА
Классическая компоновка; большой качественный экран; встроенная VGA-камера; Bluetooth

ПРОТИВ
Некоторые недостатки в конструкции клавиатуры





ПК начального уровня	Intel	AMD
Процессор		
Intel Celeron 2 GHz	$70	
AMD Athlon XP 2000+ (1,67 GHz)		$65
Материнская плата		
Чипсет Intel i848P для Celeron 1,70 GHz	$80	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$80
Память 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$45	
Видеокарта На чипе GeForce FX 5200 128-bit, память 128 MB	$80	
Жесткий диск 80 GB, 7200 об/мин	$73	
Монитор 17" 1280 × 1024 @ 85 Hz	$175	
Оптический дисковод DVD-ROM 16X/48X	$35	
Аудиоплата Интегрированное аудио	–	
Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50	
Клавиатура PS/2	$7	
Мышь PS/2	$5	
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25	
Акустика 2.0	$20	
Модем Внутренний PCI 56K V.90	$20	
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	**$685**	**$680**
Принтер Lexmark Z605	$55	

Компьк
и комплек
лучшие поку

Начало года – хороший повод еще раз представить нашу рубрику, в которой мы рассказываем о самых выгодных приобретениях на компьютерном рынке. Конфигурации начального, среднего и высокого уровней (таблицы, именуемые также «ПК месяца») дают представление о том, как складывается суммарная стоимость системы. Модели комплектующих, заслуживающие первоочередного внимания, указаны дополнительно. В сопроводительной статье мы даем подробные рекомендации по подбору компонентов, уделяя особое внимание продуктам, обладающим наилучшим соотношением цены и качества. Эти сведения помогут сориентироваться при покупке нового или модернизации старого ПК.

Теперь о текущем положении дел на рынке. Знаменательное событие для компьютеров «эконом-класса» – этой зимой они преодолели отметку в 2 GHz (если говорить о тактовой частоте CPU). Хотя процессору Celeron эти два гигагерца не особенно помогают – как и модель 1,70 GHz, он остается довольно медленным, созерцать при включении системы «2 GHz» будет все же приятней.

Конкурентом Celeron 2 GHz в ценовой категории до $70 является Athlon XP 2000+ – по-настоящему мощный CPU, который может потягаться и с некоторыми Pentium 4. Интересно, что раньше процессорами уровня Athlon XP 2000+ оснащались ПК среднего и даже высокого уровня. И тот факт, что сегодня такой мощью обладает компьютер стоимостью порядка $650, не может не радовать.

Здесь необходимо небольшое пояснение: в продаже нетрудно найти компьютер за $650–700, оснащенный мощным Pentium 4. Но для того чтобы установить в ПК столь дорогой процессор, оставаясь при этом в тесных рамках бюджета, придется пожертвовать чем-то другим – например, скоростным 3D-акселератором или вместительным жестким диском. Однако мы не советуем этого делать: лучше сэкономить на процессоре, и вообще – нужно стремиться к «уравновешенным» решениям, чтобы получить за свои деньги максимум функциональности и качества. Что же касается вычислительной мощности, ее всегда можно нарастить, благо, наша система начального уровня (как и среднего, и высокого) легко поддается модернизации. Платформа Intel i848P позволит в будущем заменить Celeron на любой Pentium 4 – с частотой шины FSB 533 или 800 MHz. Большинство материнских плат, построенных на старых чипсетах семейства Intel i845, не позволяют использовать модели Pentium 4 с FSB 800 MHz, и потому прельщаться их дешевизной не следует.

У платформы AMD здесь имеется дополнительное преимущество: чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 обладает двухканальным контроллером памяти (в отличие от «не-ультра» версии nForce2 400), а значит, установка второго модуля памяти окажет благотворное влияние на быстродействие системы, помимо других благ, которые сулят 512 MB. Со временем ПК начального уровня на nForce2 Ultra 400 можно будет «достроить» до самой старшей конфигурации, в случае же с платформой Intel для этого придется приобрести более дорогую материнскую плату на базе i865PE или i875P.

Еще одна веха, преодоленная нашей «бюджетной» системой этой зимой: теперь ее жесткий диск обладает емкостью 80 GB! Такие вин-

ьютеры ектующие: купки месяца

честеры – уже не роскошь: если можно купить 80 GB за $70, зачем же брать 40 GB за $60? Для ПК среднего и высокого уровней мы рекомендуем более вместительные модели, о которых рассказывается в материале этого номера «Винчестеры крупного калибра – 2».

Коль скоро наша младшая система «подросла» во всех отношениях, пора улучшить ее жилищные условия. Если раньше мы выбирали корпус по остаточному принципу, то теперь просто обязаны ориентироваться на более качественные модели стоимостью от $45–50. В противном случае о модернизации, да и просто о надежной работе столь мощного и хорошо оснащенного компьютера, придется забыть.

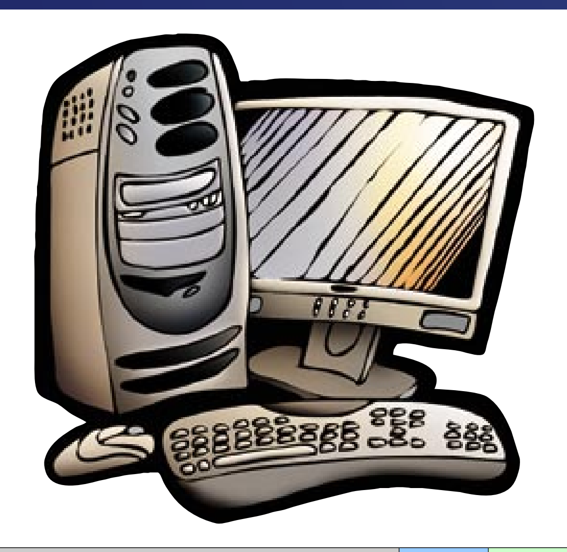
Для ПК начального уровня мы по-прежнему рекомендуем 128-битную версию графического акселератора GeForce FX 5200 128 MB. Хотя в некоторых случаях он может уступать Radeon 9200 по быстродействию, у него есть существенное преимущество – поддержка DirectX 9. Конечно, игры, разработанные «по последнему слову техники», будут идти на GeForce FX 5200 128 MB очень и очень медленно, так что спецэффекты DirectX 9, скорее всего, придется отключить. Но, по крайней мере, возникнет меньше проблем совместимости с новыми играми, чем у Radeon 9200. Кроме того, о видеокартах уровня Radeon 9200 и ниже можно говорить лишь как «медленная, еще медленнее», поэтому в данном случае мы из двух зол выбираем меньшее. Что касается видеокарт среднего класса, GeForce4 Ti4200 128 MB по $130 уже не найти, так что придется брать более дорогой акселератор Radeon 9600 Pro, обладающий примерно тем же быстродействием, но при этом – еще и поддержкой DirectX 9. Следовательно, дополнительные затраты ($40 сверх цены GeForce4 Ti4200 128 MB) станем воспринимать как инвестицию в будущие игры.

Radeon 9800 и Radeon 9800 Pro Lite – удешевленные версии Radeon 9800 Pro – сейчас в дефиците. Зато повсюду встречаются Radeon 9800SE, от приобретения которых мы рекомендуем воздержаться. О причинах нашего настороженного отношения к SE-версиям Radeon (или XT-версиям GeForce FX) читайте в материале этого номера «Графические акселераторы: зимняя коллекция 2004». Таким образом, в высоком классе сэкономить сейчас вряд ли удастся и придется взять Radeon 9800 Pro примерно за $400. С точки зрения быстродействия это отличный выбор, но цена удручает. Тем более что за последнее время вышло не так много игр, на которые стоит выкинуть $400. Словом, если речь идет о модернизации видеокарты – лучше приберечь эти деньги до того времени, пока выйдет какой-нибудь Half-Life 2, Doom III или другой игровой шедевр с изощренной графикой.

Примерно половина стоимости ПК высокого уровня приходится на видеокарту и 17-дюймовый LCD-монитор. Следовательно, дисплей должен умело справляться с играми, для чего потребуется быстрая 16-миллисекундная модель. Но есть еще один важный аспект – наличие DVI-входа в дополнение к стандартному. Цифровой интерфейс DVI обеспечивает передачу видеосигнала без потерь и, что даже более важно, позволяет решить возможные проблемы совместимости монитора с видеокартой. Даже самые дорогие модели иногда «не уживаются» друг с другом при подключении через обычный аналоговый вход, и изображение оказывается нечетким. Такая же ситуация может возникнуть с 15-дюймовыми мониторами, так что одно из важнейших правил при выборе качественного LCD-монитора – наличие входа DVI.



ПК среднего уровня	Intel	AMD
Процессор		
Intel Pentium 4 2,60C GHz (800 MHz FSB)	$180	
AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)		$90
Материнская плата		
Чипсет Intel i865PE для Pentium 4	$110	
Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP		$80
Память	$90	
2 × 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)		
Видеокарта	$170	
На чипе Radeon 9600 Pro, память 128 MB		
Жесткий диск	$110	
120 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB		
Монитор	$310	
19" 1600 × 1200 @ 85 Hz		
Оптический дисковод	$70	
DVD-ROM/CD-RW Combo		
Аудиоплата	–	
5.1 Интегрированное аудио		
Корпус	$85	
Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight		
Клавиатура	$35	
Logitech Internet Navigator, USB		
Мышь	$25	
Оптическая, USB		
Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35	
Акустика	$90	
5.1 Creative Inspire T5400		
Модем	$65	
Внешний 56K V.92		
Суммы для ПК на базе Intel и AMD	**$1375**	**$1255**
Принтер	115–130	
HP Photosmart 7260, Epson Stylus C84		
Сканер	$100	
Microtek ScanMaker 4800		
Источник бесперебойного питания	$75	
Резервный ИБП 300 В•А		



<table>
<tr><th>ПК высокого уровня</th><th>Intel</th><th>AMD</th></tr>
<tr><td colspan="3">Процессор</td></tr>
<tr><td>Intel Pentium 4 2,80C GHz (800 MHz FSB)</td><td>$220</td><td></td></tr>
<tr><td>AMD Athlon XP 2500+ (1,83 GHz, 512 KB L2-кэш)</td><td></td><td>$90</td></tr>
<tr><td colspan="3">Материнская плата</td></tr>
<tr><td>Чипсет Intel i875P для Pentium 4</td><td>$170</td><td></td></tr>
<tr><td>Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP</td><td></td><td>$80</td></tr>
<tr><td>Память</td><td colspan="2" rowspan="2">$90</td></tr>
<tr><td>2 × 256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)</td></tr>
<tr><td>Видеокарта</td><td colspan="2" rowspan="2">$390</td></tr>
<tr><td>На чипе Radeon 9800 Pro, память 128 MB</td></tr>
<tr><td>Жесткий диск</td><td colspan="2" rowspan="2">$130</td></tr>
<tr><td>160 GB, 7200 об/мин, кэш-буфер 8 MB</td></tr>
<tr><td>LCD-монитор</td><td colspan="2" rowspan="2">$545</td></tr>
<tr><td>17”, время отклика 16 мс</td></tr>
<tr><td>Оптический дисковод</td><td colspan="2" rowspan="2">$170</td></tr>
<tr><td>DVD+/-RW, мультиформатный</td></tr>
<tr><td>Аудиоплата</td><td colspan="2" rowspan="2">$125</td></tr>
<tr><td>7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS</td></tr>
<tr><td>Корпус</td><td colspan="2" rowspan="2">$85</td></tr>
<tr><td>Middle Tower ATX 300 Вт AOpen, Chieftec, Enlight</td></tr>
<tr><td>Клавиатура</td><td colspan="2" rowspan="2">$40</td></tr>
<tr><td>Logitech Internet Navigator SE, USB</td></tr>
<tr><td>Мышь</td><td colspan="2" rowspan="2">$40</td></tr>
<tr><td>Оптическая, USB</td></tr>
<tr><td>Флоппи-дисковод, кулер и пр.</td><td colspan="2">$35</td></tr>
<tr><td>Акустика</td><td colspan="2" rowspan="2">$140</td></tr>
<tr><td>7.1 Creative Inspire T7700</td></tr>
<tr><td>Модем</td><td colspan="2" rowspan="2">–</td></tr>
<tr><td>Некоммутируемый канал</td></tr>
<tr><td>Суммы для ПК на базе Intel и AMD</td><td>$2180</td><td>$1960</td></tr>
<tr><td>Принтер</td><td colspan="2" rowspan="2">$200–250</td></tr>
<tr><td>HP Photosmart 7760, Epson Stylus Photo R300</td></tr>
<tr><td>Сканер</td><td colspan="2" rowspan="2">$125–160</td></tr>
<tr><td>Microtek ScanMaker 4900, HP ScanJet 4500C</td></tr>
<tr><td>Источник бесперебойного питания</td><td colspan="2" rowspan="2">$120</td></tr>
<tr><td>Резервный ИБП 650 В • А</td></tr>
</table>

Лучшая покупка

Модель	Цена, $	Рейтинг	www.itc.ua/####
Струйные принтеры			
Lexmark Z602	50	–	–
HP DeskJet 3550	70	–	–
Canon i350	80	–	–
HP Photosmart 7260	110	★★★★★	15529
HP DeskJet 5650	160	–	–
HP Photosmart 7760	199	★★★★★	15529
Epson Stylus Photo R300	235	–	15925
Звуковые платы			
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	35	★★★★★	12444
Sound Blaster Audigy LS	50	★★★★★	15527
Sound Blaster Audigy 2 ZS	125	★★★★★	15527
Hercules Game Theatre XP 6.1	115	★★★★★	7788
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	9538
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	220	–	–
ЭЛТ-мониторы			
17” LG Flatron EZ T710PH	155	★★★★★	13448
17” Samsung SyncMaster 765MB	180	★★★★★	13448
17” AOC 7A+	195	★★★★★	13448
19” BenQ P992	205	★★★★★	15084
17” Samsung SyncMaster 757MB	210	★★★★★	13448
17” Samsung SyncMaster 757NF	225	★★★★★	8080
17” NEC MultiSync FE791 SB	240	★★★★★	13448
19” LG Flatron F900B	245	★★★★★	15084
19” Samsung SyncMaster 959NF	320	★★★★★	15084
19” Philips Brilliance 109P40	370	–	–
19” Iiyama VisionMaster Pro 454	445	★★★★★	15084
LCD-мониторы			
15” BenQ FP547	320	–	–
15” LG Flatron L1520B	380	–	–
15” NEC MultiSync LCD 1560VM	400	★★★★★	13818
15” Samsung SyncMaster 152X	450	★★★★★	13818
17” BenQ FP767	430	★★★★★	15871
17” Philips 170S4FG	500	★★★★★	15871
18” LG Flatron L1811S	510	★★★★★	15871
17” LG Flatron L1720B	525	★★★★★	15871
17” Samsung SyncMaster 173P	575	★★★★★	15871
17” ViewSonic VP171s	560	★★★★★	15871
17” NEC MultiSync LCD1760NX	600	★★★★★	15871
18” ViewSonic VP181b	650	★★★★★	15871
18” LG Flatron L1800P	690	★★★★★	15871
Жесткие диски 7200 об/мин			
80 GB Maxtor 6Y080P0	80	–	–
80 GB Seagate Barracuda ATA V	72	★★★★★	12830
80 GB Samsung SpinPoint SP0802N	72	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	83	★★★★★	12830
120 GB Samsung SP1213N	110	★★★★★	–
120 GB Seagate ST3120026A	110	★★★★★	–
120 GB Maxtor 6Y120P0	111	★★★★★	–
120 GB Western Digital WD1200JB	112	★★★★★	–
160 GB Samsung SP1614N	127	★★★★★	–
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	130	★★★★★	–
160 GB Maxtor 6Y160P0	132	★★★★★	–
160 GB Western Digital WD1600JB	136	★★★★★	–
160 GB Seagate ST3160023A	140	★★★★★	–
Акустические системы			
4.1 Altec Lansing 641	250	★★★★★	8900
5.1 Creative Inspire 5.1 T5400	90	–	–
5.1 Creative Inspire 7.1 T7700	140	–	–
5.1 Creative Inspire 5700 Digital	260	★★★★★	9529
5.1 Creative MegaWorks THX 5.1 550	295	★★★★★	12436
Оптические мыши			
Microsoft Wheel Mouse Optical 1.1A	15	–	–
Microsoft IntelliMouse Optical 1.1	25	★★★★★	9784
Logitech Pilot Wheel Mouse Optical	28	★★★★★	9784
Microsoft Explorer 3.0A	34	★★★★★	9784
Logitech MX300	40	★★★★★	11527
Logitech MX310	42	★★★★★	–
Logitech MX500	55	★★★★★	11931

Таблицы «ПК месяца» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке индивидуальной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Для получения более подробной информации о продукте обращайтесь к нашей онлайновой базе: например, если для определенного устройства указан номер 12345, статья о нем находится по адресу www.itc.ua/12345.

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

AM-DeadLink 2.00 Beta 4

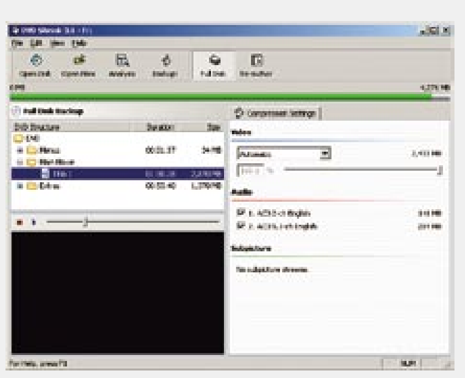
Freeware
Разработчик Martin Aignesberger
Web-сайт www.aignes.com/products.htm
Размер загружаемого файла 754 KB
URL aignes.swmirror.com/dl200beta04.exe

AM-DeadLink – утилита для определения «мертвых» и дублирующихся ссылок в закладках браузера (поддерживаются Internet Explorer, Opera и Netscape).

В текущую версию внесены некоторые улучшения и устранены найденные ошибки.

DVD Shrink 3.1.3

Freeware (СМОТРИ НА ДИСКЕ)
Разработчик DVD Shrink
Web-сайт www.dvdshrink.org
Размер загружаемого файла 777 KB
URL download.betanews.com/download/1050004458/dvdshrink313setup.zip

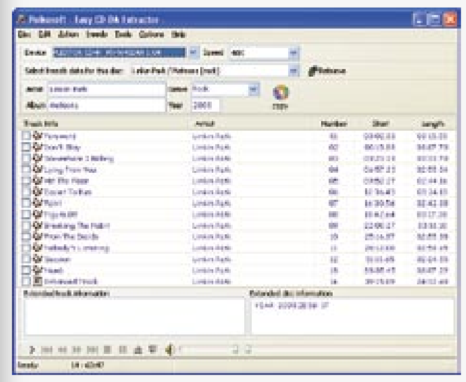


DVD Shrink – утилита для создания резервной копии дисков DVD-Video. При наличии пишущего DVD-привода и программы для записи дисков ее можно использовать для копирования фильмов на DVD-R – благо, DVD Shrink позволяет выбирать, какие элементы диска переписывать, а какие – нет, а также умеет перекодировать видео с меньшим битрейтом (с целью поместить двуслойные диски на однослойные болванки).

В последней версии исправлена ошибка, приводившая к падению программы во время инициализации предварительного просмотра видео, оптимизирован процесс чтения дисков, устранен ряд незначительных ошибок.

Easy CD-DA Extractor 6.5 Beta 1.1

Shareware
Разработчик Poikosoft
Web-сайт www.poikosoft.com
Размер загружаемого файла 4,5 MB
URL sivut.koti.soon.fi/poiko/ezcddax65.exe



Одна из лучших программ для копирования музыкальных компакт-дисков. Кодирует полученные треки в MP3, WMA, позволяет создавать свои собственные Audio CD из коллекций MP3 и WAV. В новой версии обновлены все основные кодеры (для MP3, например, используется только что вышедшая версия LAME 3.95.1), значительно (по уверениям разработчиков – в 100 раз) ускорено преобразование WMA-файлов в другие форматы, добавлена поддержка последнего стандарта тегов ID3V2 v.2.4.0, оптимизировано декодирование MP3, несколько улучшен интерфейс.

Total Commander 6.01

Shareware
Разработчик Christian Ghisler
Web-сайт www.ghisler.com
Размер загружаемого файла 1,4 MB
URL download.betanews.com/download/945901171/tcmdr601.exe

Total Commander – новое название одного из лучших файловых менеджеров Windows Commander. Отличается поддержкой большого числа архивов, превосходной системой подключаемых плагинов, встроенным FTP-клиентом, многоязычным интерфейсом и т. д. В данной версии появился многостраничный интерфейс, улучшено окно настройки, исправлены незначительные ошибки.

iuVCR 4.8.4.329

Shareware
Разработчик Лаборатория ПО Ивана Ускова
Web-сайт www.iulabs.com/rus
Размер загружаемого файла 1,4 MB
URL mr-1730.v-mirror.spb.ru/download/iuvcr_setup.exe

Программа для видеозахвата от российского разработчика, использующая технологию DirectShow. Позволяет настраивать ТВ-каналы, может работать по расписанию и т. д.

FileZilla 2.2.3

Freeware (СМОТРИ НА ДИСКЕ)
Разработчик Tim Kosse
Web-сайт filezilla.sourceforge.net
Размер загружаемого файла 3,1 MB
URL umn.dl.sourceforge.net/sourceforge/sourceforge/sourceforge/sourceforge/filezilla/FileZilla_2_2_3_setup.exe

FileZilla – быстрый многофункциональный FTP-клиент.

ICQ Lite Build 1301

Adware
Разработчик ICQ
Web-сайт www.icq.com/alpha/icqlite
Размер загружаемого файла 1,9 MB
URL ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQLite/icqlite.exe

Облегченная версия официального ICQ-клиента. В отличие от профессиональной, не перегружена функциями и характеризуется более удобным и понятным интерфейсом.

Microsoft Virtual PC 2004 5.3.582

Commercial Demo
Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com/windowsxp/virtualpc
Размер загружаемого файла 19 MB

Microsoft Virtual PC 2004 позволяет использовать несколько операционных систем на одном ПК одновременно.

Zoom Player Standard 3.30 Final

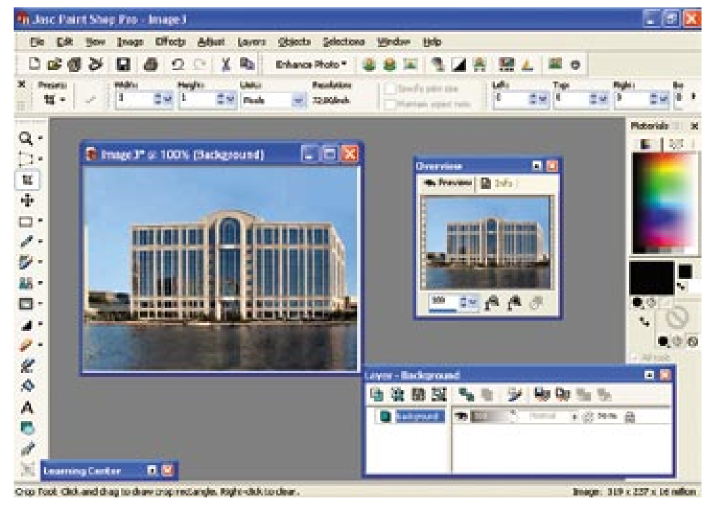
Freeware
Разработчик Infomatrix
Web-сайт www.inmatrix.com/zplayer
Размер загружаемого файла 943 KB
URL download.betanews.com/download/978385825/zp330std.exe

Новая версия популярного медиаплеера. Улучшены некоторые окна настройки, добавлены ограниченная поддержка воспроизведения флэш-роликов и ряд опций, также внесено еще огромное количество изменений, с их полным списком можно ознакомиться по адресу: *www.inmatrix.com/files/zoomplayer_whatsnew.shtml*.

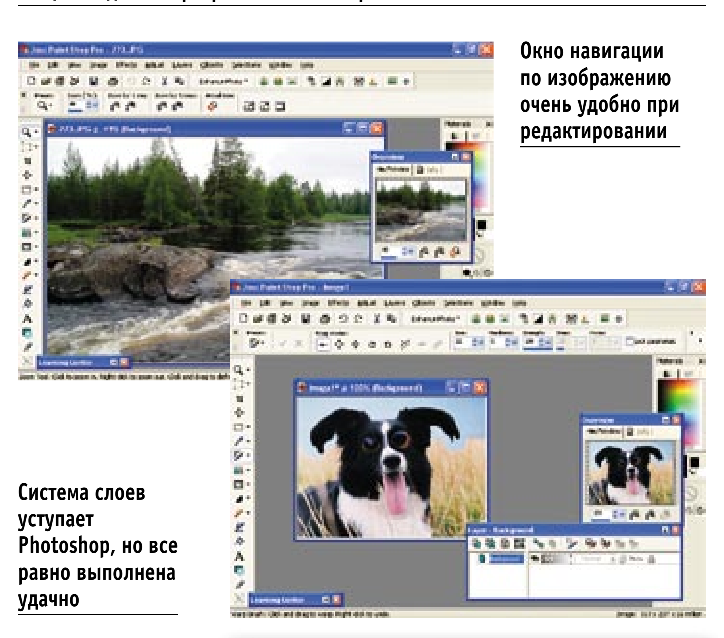
Paint Shop Pro 8

Сергей Галёнкин

Первый вопрос, который стоит перед начинающим фотографом после приобретения цифровой камеры, – как с ее помощью снимать. Однако имея некоторые навыки и опыт работы с обычной камерой, любой пользователь справится с этим без особого труда. И тут возникает второй вопрос – как сделать полученные кадры еще лучше?



Общий вид окна программы Paint Shop Pro 8



Окно навигации по изображению очень удобно при редактировании

Система слоев уступает Photoshop, но все равно выполнена удачно

Shareware (30 дней trial, регистрация $79)

Разработчик
Jasc Software
Web-сайт
www.jasc.com
Размер загружаемого файла 55,9 MB
URL
ftp://ftp1.jasc.com/pub/en/psp810entr.exe



Ответ одновременно и прост, и сложен. Вкратце – стоит воспользоваться одной из многочисленных программ для редактирования и обработки фотографий. Некоторые из них поставляются в комплекте с фотокамерой, другие можно приобрести отдельно. Мы уже рассматривали их на страницах «Домашнего ПК», например Ulead PhotoImpact 8. В этот раз к нам в руки попала новая версия другого популярного пакета – Paint Shop Pro 8.

Первый же взгляд на интерфейс говорит о том, что средства фотомонтажа в программе находятся на довольно высоком уровне, особенно если учесть сравнительно низкую ее стоимость. У нас имеются все средства, которыми, как правило, располагают только профессиональные дизайнеры, использующие Photoshop. Взять хотя бы развитую систему слоев, практически не уступающую таковой у более дорогих конкурентов. Монтаж идеального снимка из сколь угодно большого количества кадров не представляет никакой сложности. Для начала загружаем весь исходный материал в раздельные слои, потом при помощи ластика или волшебного лассо удаляем лишние элементы и компонуем изображение по своему вкусу.

Нам очень понравился этот удобный метод улучшения фотографии одним щелчком. Действительно, попробовав его на множестве снимков, мы выяснили, что практически в 90% случаев никакой дополнительной обработки больше не требуется. Единственное замечание – кадры с избыточной контрастностью становятся еще более резкими, что не всегда приемлемо.

К сожалению, несколько разочаровал набор фильтров и спецэффектов, которые идут в стандартной поставке с PSP8. Нет, разумеется, все необходимое там есть – от инструментов для создания трехмерных изображений и световых эффектов до стилизации под картины. Однако имея перед глазами ближайшего конкурента – Ulead PhotoImpact 8, отметим, что продукт Ulead вправе похвастаться в несколько раз большим комплектом средств преобразования снимков. В то же время в Paint Shop Pro 8 встроен несложный скриптовый язык, который значительно облегчает создание авторских фильтров, причем начинающие могут сначала составлять их путем последовательного использования уже существующих. К тому же на сайте Jasc доступны для бесплатной загрузки два солидных комплекта таких дополнений.

Типичная для большинства фотолюбителей функция удаления эффекта «красных глаз» реализована в PSP8 весьма оригинально. Так, вместо банального обесцвечивания глазного дна на снимке нам предлагается нарисовать новые глаза поверх «испорченных» вспышкой. У системы очень богатый набор узоров радужной оболочки и позволяет за пару минут полностью избавиться от надоедливого артефакта. При этом, в отличие от конкурирующих продуктов, после такой операции глаза остаются живыми и осмысленными. К сожалению, этот способ имеет и свои недостатки. Во-первых, нужно постараться, чтобы глаза не получились разного размера. Во-вторых, при крупной портретной съемке обычно заметны ресницы, которые частично закрывают радужку. И если вы станете просто рисовать новые глаза, ресницы на снимке будут выглядеть короче, чем они есть на самом деле. Впрочем, в таком случае всегда можно вернуться к старому доброму методу обесцвечивания.

В целом, Paint Shop Pro 8 производит на нас самое благоприятное впечатление. Что касается выбора между ним и PhotoImpact 8, нам кажется, стоит сначала определиться со своими нуждами. Если вам требуются развитые средства фотомонтажа – используйте продукт Jasc. А когда вы предпочитаете богатый набор фильтров для обработки снимков – обратите внимание на PhotoImpact. Его подробный обзор вы обнаружите в ноябрьском номере «ДПК» за этот год или по адресу *itc.ua/15521*.

ВЕРДИКТ ★★★★★



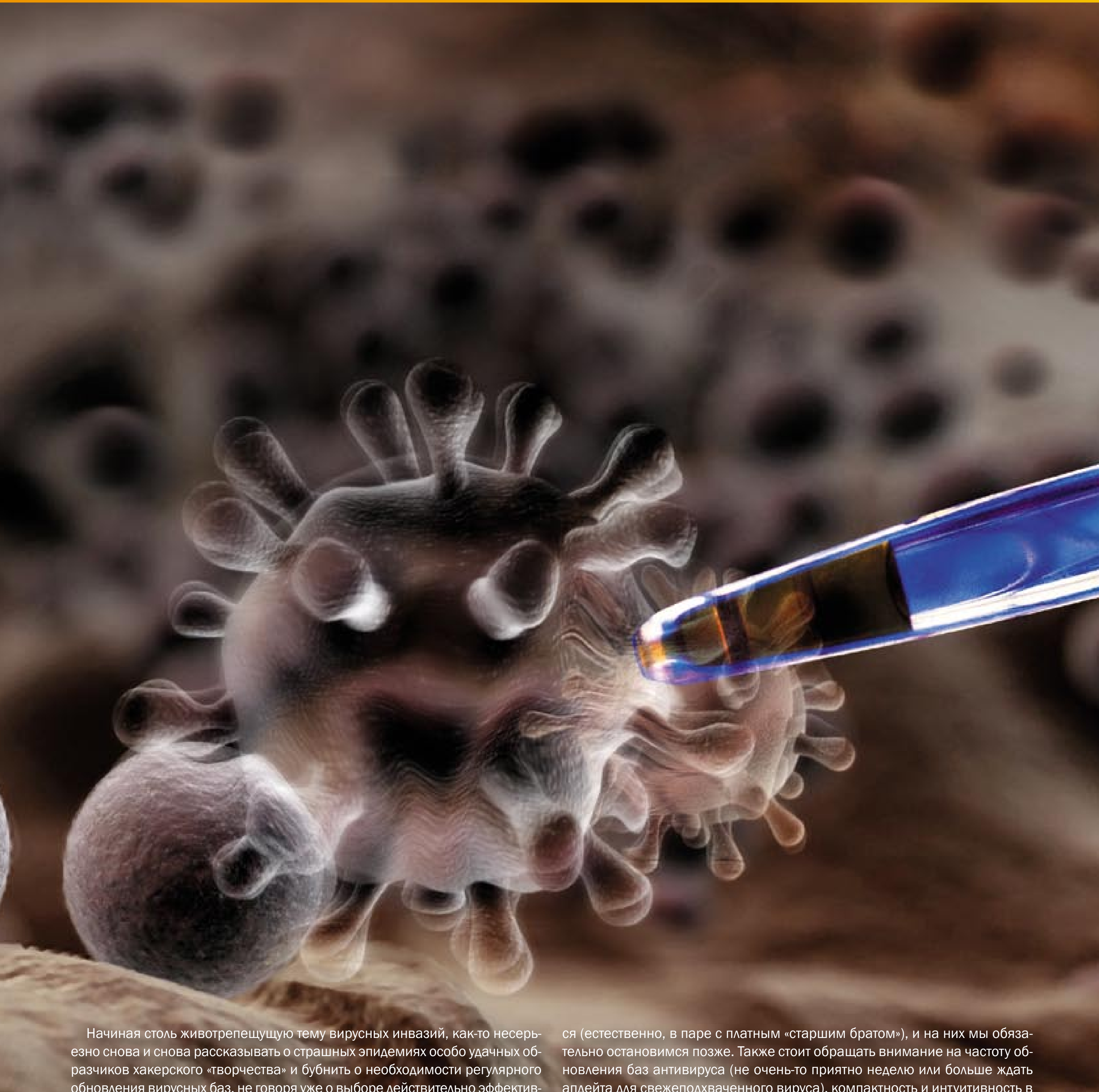
Для любителей фотомонтажа

ЗА	ПРОТИВ
Развитые средства редактирования фото; интерактивный курс обучения	Мало фильтров

Компьютерная медицина 2004:

обзор антивирусных программ

Ростислав Панчук



Начиная столь животрепещущую тему вирусных инвазий, как-то несерьезно снова и снова рассказывать о страшных эпидемиях особо удачных образчиков хакерского «творчества» и бубнить о необходимости регулярного обновления вирусных баз, не говоря уже о выборе действительно эффективного антивируса. Все равно счастливчики, ни разу не сталкивавшиеся с вирусами (либо даже не подозревающие о существовании оных на их компьютерах), презрительно хмыкнут. Тем не менее не стоит игнорировать эту проблему – намного проще установить функциональный антивирус, нежели тратить большие суммы денег на восстановление утраченных данных.

Итак, какими свойствами должен обладать идеальный антивирус? Во-первых, разумеется, высокой функциональностью и 100%-ной эффективностью «попаданий». Во-вторых, он должен требовать минимум системных ресурсов. Ну и, наконец, желательно, чтобы данный продукт был бесплатным, хотя особо рассчитывать на это не стоит: как-никак, разработчики антивирусов постоянно совершенствуют свои детища, встраивая в них алгоритмы «лечения» все новых и новых форм вирусов, и столь пренебрежительно относиться к их труду было бы, по крайней мере, нечестно. Тем не менее несколько бесплатных и в то же время мощных антивирусов все же имеется (естественно, в паре с платным «старшим братом»), и на них мы обязательно остановимся позже. Также стоит обращать внимание на частоту обновления баз антивируса (не очень-то приятно неделю или больше ждать апдейта для свежеподхваченного вируса), компактность и интуитивность в использовании.

Как уже, наверное, заметили внимательные читатели, в данном списке нет ни слова о размерах вирусных баз. Дело в том что их величина давно уже перестала быть критерием эффективности и функциональности антивирусов. Некоторые разработчики включают в них практически безвредные вирусы, не несущие реальной угрозы, крэки, генераторы ключей для «взламывания» условно-бесплатных программ либо же учитывают все разновидности одной и той же вредоносной программы как самостоятельные вирусы. То, что это приводит к значительному увеличению потребления системных ресурсов и внушает пользователям ложное чувство безопасности, понятно каждому, зато для PR-службы этих компаний здесь настоящий рай… К счастью, существует много независимых ресурсов (один из самых известных – Virus Bulletin – см. врезку), которые регулярно проводят тестирования антивирусов, развеивая подобные мифы.



Dr.Web for Windows 95-XP 4.30a

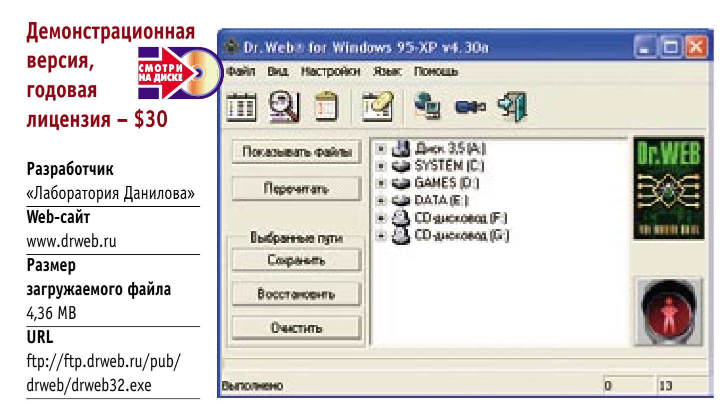
Один из самых известных в СНГ антивирусов в особом представлении не нуждается – о Dr.Web, равно как и о его конкуренте AVP, наверняка слышал каждый владелец ПК. Главным достоинством программы является ее модульная структура, что позволяет легко отключать ненужные в данный момент компоненты без ущерба для общего уровня защиты ПК. После завершения установки Dr.Web пользователь получает в свое распоряжение собственно исполняемую программу, резидентного сторожа Spider Guard, планировщика, ответственного за регулярное обновление вирусных баз, и модуль Spider Mail.

Интерфейс программы интуитивно понятен и удобен (чего не скажешь о довольно-таки запутанном окне настроек), и от пользователя, по большому счету, требуется лишь обозначить «поле деятельности» и включить режим проверки. Возможности сканера воистину безграничны – он ищет вирусы практически везде, включая архивы и почтовые базы. Осуществляет и постоянный мониторинг оперативной памяти компьютера, пресекая все поползновения резидентных вирусов. Естественно, совершенно необязательно каждый раз включать тотальное сканирование всех носителей информации – программа позволяет проверять как отдельные папки вместе с вложенными подкаталогами, так и группы объектов по маске. Для поиска неизвестных вирусов Dr.Web использует эвристический анализ, пытаясь обнаружить в проверяемых файлах специфический код, характерный для этих паразитов. Иногда метод дает ложные срабатывания (как правило, при обнаружении единичных подозрительных файлов), но если сканеру не нравится значительная часть ваших данных, есть повод задуматься... Что же касается склоняемого на все лады факта обнаружения Dr.Web вирусной активности в «1С:Бухгалтерии», то в ложном срабатывании виноваты не разработчики антивируса, а наши «родные» пираты, «грамотно» взломавшие продукт «1С». Если вас интересует этот вопрос, более подробную информацию вы можете почерпнуть в справочной системе Dr.Web.

Теперь пару слов о Spider Guard. На его долю выпало немало критики со стороны пользователей из-за частых сбоев, неполной совместимости с Windows XP, невозможности работы на ПК с процессорами, использующими технологию Hyper-Threading, но сейчас большинство из перечисленных проблем наконец-то решено. Главное – после обнаружения вируса и соответствующего решения пользователя (запретить/лечить/удалить) резидентный сторож может беспрепятственно продолжать работу (насколько это удобно, знает каждый, кто подключен к локальной сети – идеальному пристанищу для программ-вредителей и доморощенных горе-хакеров).

Новый компонент программы – резидентный модуль Spider Mail – ответственен за проверку почты «на лету». Весь алгоритм обнаружения и ликвидации вирусов здесь доведен до автоматизма, и о поимке очередного творения какого-нибудь Васи Пупкина вы узнаете лишь после прочтения автоматически сгенерированного Spider Mail письма. Поддерживается неограниченное число почтовых ящиков по протоколу POP3, равно как и любимый The Bat!, который часто обходят стороной зарубежные антивирусы.

Как видите, все в программе выполнено на высшем уровне. Что же касается эффективности Dr.Web, то лучшим аргументом в его пользу служат стабильно высокие результаты в тестированиях многих независимых сетевых ресурсов. Ну а если присовокупить к сказанному микроскопический размер инсталляционного файла, минимум «съедаемых» программой ресурсов, тонкую интеграцию с оболочкой Windows, то все аргументы «против» отпадут сами собой. Лучший выбор для домашнего ПК!



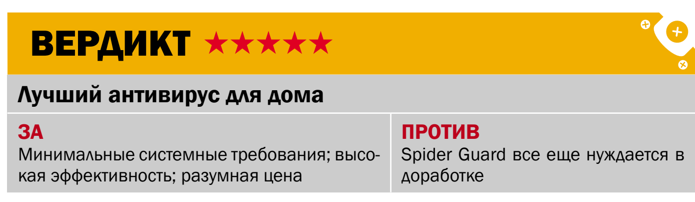
Демонстрационная версия, годовая лицензия – $30

Разработчик
«Лаборатория Данилова»

Web-сайт
www.drweb.ru

Размер загружаемого файла
4,36 MB

URL
ftp://ftp.drweb.ru/pub/drweb/drweb32.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший антивирус для дома

ЗА
Минимальные системные требования; высокая эффективность; разумная цена

ПРОТИВ
Spider Guard все еще нуждается в доработке

«Чемпионаты» антивирусов на Virus Bulletin

Virus Bulletin (*www.virusbtn.com*) – независимый международный ресурс, регулярно проводящий тестирование лучших антивирусных программ на различных платформах. Сама методика этой процедуры проста до примитивизма: на выбранную операционную систему, зараженную разнообразными вирусами, поочередно устанавливаются антивирусы. Те из них, которые нашли и обезвредили 100% образцов из списка «диких вирусов» (т. е. представляющих реальную угрозу для ПК, *www.wildlist.org*) без ложных срабатываний, и получают награду VB100%. На долю неудачников выпадают статус Fail и соответствующее мнение потребителей. Чаще всего причиной провала является то, что списки расширений проверяемых файлов у многих антивирусов неполны, поэтому они не замечают некоторых вирусов. К тому же не все антивирусные программы проверяют архивы или почтовые вложения. Такая позиция их разработчиков вполне понятна – все равно риск заражения ПК не увеличивается, так как перед исполнением извлекаемой программы она в любом случае будет просканирована антивирусом. Конечно, все эти опции можно настроить и самому, но ведь, устанавливая программу, пользователь рассчитывает сразу же получить требуемую функциональность, не так ли? Ну и, наконец, не стоит воспринимать результаты тестирований Virus Bulletin как откровение свыше и полагаться только на него – существует множество других субъективных факторов, и оценка антивируса по одному, пусть и самому важному, параметру, является несколько однобокой. Как утверждают сами его основатели, награда VB100% свидетельствует лишь о том, что данный продукт прошел все тесты Virus Bulletin. Не более того, но и не менее.

РЕЗУЛЬТАТЫ ПОСЛЕДНИХ ТЕСТИРОВАНИЙ АНТИВИРУСОВ VIRUS BULLETIN*

Антивирус	Была ли обеспечена 100%-ная защита?						В последнем тестировании пропущено коллекционных вирусов		
	WinMe	Win2K	WinNT	WinXP	NW	Win2003	всего	сторожем	сканером
Dr.Web	Да	Да	Да	Нет	Да	Да	0	0	0
Eset NOD32	Да	Да	Да	Да	Да	Да	0	0	0
eTrust Antivirus	Нет	Да	Да	Да	Нет	Да	11	5	6
Kaspersky AVP	Нет	Да	Да	Нет	Да	Да	13	1	12
McAfee VirusScan	Нет	Да	Да	Да	Да	Да	6	3	3
Norman Virus Control	Да	Да	Да	Да	Да	-	0	0	0
Norton AntiVirus	Да	Да	Да	Да	Да	Да	0	0	0
Sophos Anti-Virus	Да	Да	Да	Да	Да	Да	80	40	40
Vet Anti-Virus	Да	Да	Да	Да	Да	Да	10	4	6
VirusBuster	Да	Нет	Да	Да	Да	Да	221	109	112

*Наименования антивирусов даны в алфавитном порядке

Kaspersky Anti-Virus Personal Pro 4.5.0.94

Извечный конкурент Dr.Web и сегодня не собирается сдавать своих позиций, обрастая все новыми и новыми возможностями. Ну а широкая популярность данного продукта среди пользователей лишь способствует этому. В состав AVP входит целая плеяда компонентов: Kaspersky Anti-Virus Scanner, Monitor, Inspector, Mail Checker и Rescue Disk. Кратко их проанализируем.

На функциях сканера и монитора останавливаться особой нужды нет: первый из них, разумеется, занимается проверкой носителей информации и отловом вирусов, а Monitor исполняет роль резидентного сторожа, контролируя все обращения к данным и засекая вирусоподобные действия. К сожалению, модуль Mail Checker, ответственный за проверку вашей почтовой корреспонденции на предмет вирусов, работает только с MS Outlook, что существенно ограничивает область его применения. Rescue Disk же служит для создания загрузочных дискет аварийного восстановления и резервной записи вирусных баз.

В комплект поставки программы также входят и другие компоненты. Script Checker предназначен для выявления и, понятное дело, ликвидации потенциально опасных скриптов и не в меру расплодившихся ныне «червей». Office Guard – для защиты документов MS Office 97/2000 от макровирусов. Еще один важный компонент антивируса – программа-ревизор Inspector, которая отслеживает изменения содержимого файлов и папок. И хотя теперь благодаря совершенствованию эвристического анализа ее роль скорее второстепенна, тем не менее использование Inspector в связке со сканером дает более высокую гарантию обнаружения неизвестных вирусов.

Все это многоликое противовирусное вооружение управляется с единого командного пункта – Kaspersky Anti-Virus Control Centre. Тут же можно настроить параметры работы всех модулей, создать в планировщике новые задачи и обновить компоненты антивируса.

К качеству работы и удобству интерфейса никаких претензий нет – все сделано очень хорошо. А вот по поводу быстродействия и загрузки системных ресурсов комментарии, как говорится, излишни: указанные в справочной системе P150/32 MB RAM выглядят форменным издевательством. Лично я наивно полагал, что на моем домашнем ПК (Barton 3200+/512 MB DDR PC3200) AVP будет «летать», но, как оказалось, и такая машина слишком слаба для данного антивируса. Да, на фоне одной-двух работающих программ притормаживания в функционировании сканера и монитора практически нет, но стоит открыть несколько окон броузера, текстовый редактор и коммуникатор, как система «впадает в ступор», грозящий Reset. Именно из-за высокой ресурсоемкости монитора пользователи вынуждены выгружать его из памяти при выполнении особо «тяжелых» приложений. Как это отображается на уровне защиты ПК, лучше не говорить... Также не совсем понятна необходимость в столь большом количестве компонентов в пакете – почему, например, нельзя объединить те же Script Checker, Office Guard и Monitor в один менее ресурсоемкий модуль, да и зрелище разбухшего до невероятных размеров systray отнюдь не радует душу.

Итого, AVP – очень хороший антивирус с высокой функциональностью, но излишне громоздкий в использовании и требующий очень мощного ПК для комфортной работы.

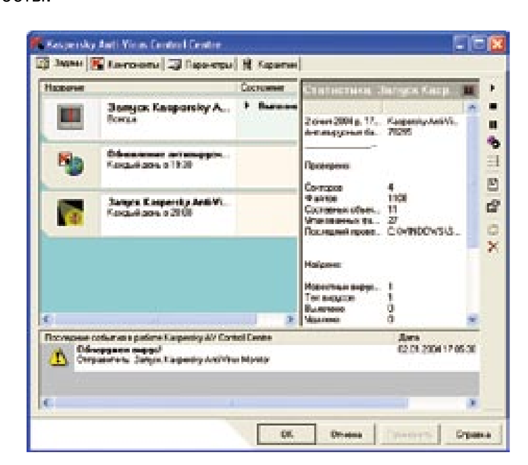
Демонстрационная версия, годовая лицензия – $69

Разработчик
«Лаборатория Касперского»

Web-сайт
www.kaspersky.ru

Размер загружаемого файла
14,1 MB

URL
downloads1.kaspersky-labs.com/products/release/russian/homeuser/kavpersonalpro/kavperspro4.5.0.94rus.exe



ВЕРДИКТ ★★★★★



Очень хороший антивирус, но для комфортной работы требуется весьма мощный ПК

ЗА	ПРОТИВ
Высокая функциональность; удобный интерфейс	Невероятно завышенные системные требования

ТОП-10 вирусов 2003 года (по версии компании Sophos)

1. **W32/Sobig-F – 19,9%**
2. **W32/Blaster-A – 15,1%**
3. **W32/Nachi-A – 8,4%**
4. **W32/Gibe-F – 7,2%**
5. **W32/Dumaru-A – 6,1%**
6. **W32/Sober-A – 5,8%**
7. **W32/Mimail-A – 4,8%**
8. **W32/Bugbear-B – 3,1%**
9. **W32/Sobig-E – 2,9%**
10. **W32/Klez-H – 1,6%**

Остальные вирусы – 25,1%

Оказывается, существуют хит-парады не только музыкальных композиций, цитат или событий, но и таких малоприятных вещей, как компьютерные вирусы. Конечно, не стоит воспринимать это буквально – подобные рейтинги служат отнюдь не для соревнования людей с завышенной самооценкой и психическими отклонениями, а для своевременного предупреждения о новых вредоносных агентах и «поддержания в тонусе» пользователей ПК. Если ваш антивирус не может справиться хотя бы с одним вирусом из такого ТОП-10, его немедленно надо обновить либо же перейти на более эффективный продукт.

В начале декабря известная компания–разработчик антивирусного ПО Sophos опубликовала предварительный список самых распространенных вирусов теперь уже прошлого года. Бесспорным лидером хит-парада является почтовый «червь» Sobig-F, ответственный за пятую часть всех заражений. Почетное второе место занял поминаемый всуе Lovesan (или W32/Blaster-A), распространяющийся через брешь в ОС Windows NT 4.0, 2000, XP и 2003. В подробности действия этого «червя» углубляться не будем, отметим лишь, что именно Lovesan, а не «глючная Windows», «плохие комплектующие» и прочий бред, в обилии встречающийся на онлайновых форумах, ответственен за частую перезагрузку ОС вышеуказанных серий с сообщением о некорректном завершении работы службы RPC. Обновите базы своего антивируса, скачайте заплатку от Microsoft, кстати, выпущенную задолго до появления вируса, и забудьте об этом.

Интересной особенностью прошлогоднего хит-парада является то, что компьютерные вирусы вымирают как таковые. На их место приходят почтовые и другие «черви», которые в большинстве случаев не уничтожают данные на ПК-жертве, а используют его для своего дальнейшего размножения – как и полагается любому грамотному паразиту. В нынешнем ТОП-10 истые вирусы занимают лишь две позиции (W32/Bugbear-B и W32/Dumaru-A), причем они явно в ауте, а остальные восемь мест уверенно оккупировали «черви». Ну а поскольку излюбленным методом распространения последних является e-mail, то делайте заключения, господа пользователи, и переходите с Outlook на почтовые клиенты с более высокой реализацией степени защиты, например на The Bat!

Eset NOD32

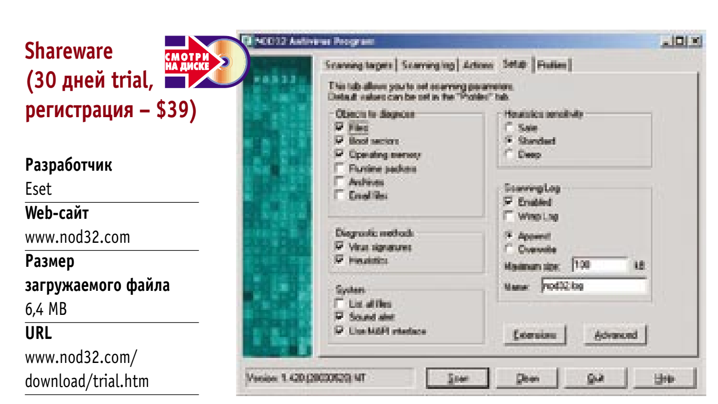
Многие пользователи, привыкшие к знаменитым пакетам вроде Dr.Web, AVP или Norton AntiVirus, наверняка будут удивлены тем, что малоизвестный продукт NOD32 небольшой компании Eset уже долгое время занимает первое место в тестированиях, проводимых журналом Virus Bulletin. Вы не поверите, но эта программа несет гордый значок VB100% (означающий, что NOD32 находит и истребляет все известные «микробы») аж с мая 1998 г., когда, собственно, и началась его разработка.

Функционально NOD32 состоит из знакомых нам по другим антивирусам компонентов. Это AMON, резидентный монитор, проверяющий память и открытые файлы, EMON – сканер электронной почты, NOD32 – классическая «ищейка», которая запускается пользователем вручную или по расписанию, и IMON – анализатор сетевого трафика, проверяющий http, ftp, smtp и другие winsock-протоколы. По большому счету, сам исполняемый файл NOD32 вам даже не потребуется – три совершенных сканера призваны не допустить вирусы и другую «заразу» на ваш персональный компьютер.

Естественно, NOD32 имеет в своем составе и эвристический анализатор для обнаружения ранее неизвестных вирусов – это должно помочь пользователю справиться с недавно появившимися творениями хакеров. Весьма полезно, если учесть, что современные компьютерные эпидемии в течение нескольких часов могут охватить огромное количество ПК по всему миру. Также NOD32 способен бороться с надоедливыми макровирусами, обнаруживать заразу в архивах, включая защищенные паролями, и помещать неизлечиваемые файлы в карантин так, что их случайный запуск становится невозможным. При необходимости NOD32 может информировать системного администратора о появлении вирусов письмом или SMS-сообщением.

Стоит отметить и еще одно немаловажное преимущество данной программы – сравнительно небольшой объем загружаемого файла и довольно высокое быстродействие антивирусного сканера – весьма полезное качество, особенно если принять во внимание размеры современных жестких дисков.

Единственным недостатком этой программы можно счесть только интерфейс – он явно ориентирован на продвинутого пользователя, и новичкам поначалу будет не очень просто в нем разобраться. С другой стороны, все необходимые настройки программа делает сама, так что пользователю остается лишь установить NOD32 и периодически обновлять базы данных вирусов.



Shareware (30 дней trial, регистрация – $39)

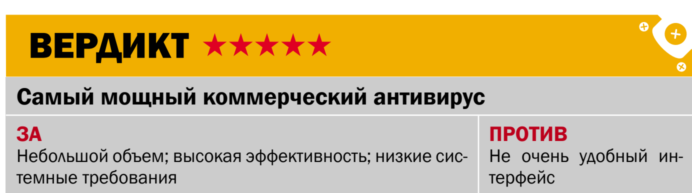
СМОТРИ НА ДИСКЕ

Разработчик
Eset

Web-сайт
www.nod32.com

Размер загружаемого файла
6,4 MB

URL
www.nod32.com/download/trial.htm



ВЕРДИКТ ★★★★★

Самый мощный коммерческий антивирус

ЗА	ПРОТИВ
Небольшой объем; высокая эффективность; низкие системные требования	Не очень удобный интерфейс

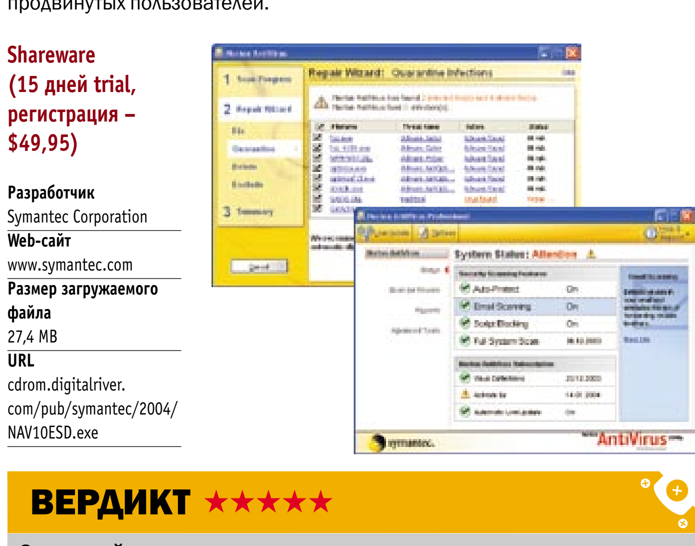
Norton AntiVirus 2004

Первое, с чем ассоциируется корпорация Symantec, так это с известными пакетами Norton Utilities и Norton AntiVirus, что и неудивительно, ведь компания уже давно зарекомендовала себя на рынке как разработчик качественного и интеллектуального ПО. То, что знаменитый бренд достоин уважения, понимаешь еще в процессе инсталляции, когда программа ненавязчиво предлагает проверить жесткий диск на предмет заражения. Очень умный шаг, ведь многие опасные вирусы могут «засекать» установку антивирусных программ, тут же блокируя их, и подобная рекогносцировка будет совсем не лишней.

Сам же набор функций у NAV 2004 заслуживает высших похвал. Программа отнюдь не ограничивается поиском одних только вирусов на вашем винчестере – она успешно борется со spyware- и adware-модулями, «троянскими конями», «звонилками» и прочей гадостью. Конечно, ей пока далеко до специализированных утилит вроде Ad-Aware или Spybot Search and Destroy, но сама возможность объединения механизмов поиска всех вредоносных агентов под одной крышей выглядит очень привлекательно. Также Norton AntiVirus может выявлять и блокировать вирусы в передаваемых файлах Internet-коммуникаторов (AOL Instant Messenger, MSN Messenger, Yahoo! Messenger), не говоря уже о вашей почтовой корреспонденции. Более того, программа автоматически сканирует весь сетевой трафик на предмет вирусов, что может не понравиться владельцам спутникового доступа к Internet. Уникальная технология Worm Blocking надежно защитит ее от всевозможных «червей», но только в случае, если у вас установлен Outlook Express. По заверениям разработчиков, поддерживаются и остальные почтовые клиенты, но почему-то у меня The Bat! наотрез отказывался иметь дело с антивирусом.

После детального знакомства с Norton AntiVirus создается впечатление, что программа продумана до мельчайших деталей. Как и в AVP, в ее состав входят модули блокирования скриптов и защиты документов MS Office, но в отличие от первой, где все прямо-таки выпячивается наружу, здесь они интегрированы в основную программу и, замечу, работают ничуть не хуже. Даже монструозный сканер, съедающий целых 25 MB RAM, не приводит к такому заметному торможению, как AVP, и позволяет комфортно работать на относительно слабых системах. Резидентный монитор вообще просит несчастных полмегабайта оперативной памяти и является своеобразным рекордсменом по потреблению системных ресурсов. Ну а возможность тонкой настройки каждой опции программы делает ее идеальным выбором для продвинутых пользователей.

Shareware (15 дней trial, регистрация – $49,95)



Разработчик
Symantec Corporation

Web-сайт
www.symantec.com

Размер загружаемого файла
27,4 MB

URL
cdrom.digitalriver.com/pub/symantec/2004/NAV10ESD.exe

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный антивирус на все случаи жизни

ЗА	ПРОТИВ
Удачное сочетание высокой эффективности работы, богатства возможностей и удобства интерфейса	Довольно высокие системные требования

McAfee VirusScan 8.0

Продукты компании McAfee пользуются широким спросом за рубежом не в последнюю очередь благодаря интуитивно понятному и легкому в использовании ПО, не вызывающему никаких вопросов даже у неподготовленных пользователей. Недавно вышла обновленная версия ее флагманского продукта – антивируса McAfee VirusScan, которому и будет посвящен этот мини-обзор. Арсенал вооружений VirusScan более чем солиден: здесь и контроль за Internet-пейджерами, и сканирование e-mail на предмет вирусов вместе с обязательным резидентным монитором и модным нынче эвристическим анализатором, предназначенным для поиска еще не известных программе вирусов. По заверениям разработчиков, их детище успешно справляется и со spyware, но насколько эта функция будет эффективной и востребованной, покажет время.

Для искоренения потенциально опасных скриптов и почтовых «червей» предназначены две штатные функции – ScriptStopper и WormStopper. Следует отметить, что их реализация по сравнению с тем же NAV 2004 более упрощена, чтобы не отпугнуть пользователя излишним потоком данных. На закуску припасен «железный» вариант обнаружения активности «червей» – анализ количества писем и интенсивности их рассылки – при превышении указанного пользователем параметра последняя будет блокироваться. Неэффективно, конечно, но хоть как-то сможет предупредить владельца ПК о новой «заразе», пока еще не известной модулю WormStopper. С помощью же утилиты Rescue Disk создается загрузочный диск с DOS-версией антивируса, критически необходимой в случае отказа Windows.

Все управление, обновления и настройки функционирования VirusScan осуществляются из McAfee Control Centre. Здесь же пользователь вправе проанализировать уровень защищенности своего ПК и установить дополнительные компоненты – файрвол McAfee Personal Firewall Plus, утилиты для блокирования спама – SpamKiller и защиты персональной информации Privacy Expert. Интереснейшая опция World Virus Map постоянно станет сообщать вам о возможных эпидемиях и местах обитания вирусов.

В качестве бесплатного бонуса к программе прилагаются модули Quick Clean Lite и McAfee Shredder. Первый убивает сразу двух зайцев – он чистит жесткий диск от разнообразного «мусора» (временные файлы, кэш броузера, ошибочные ключи реестра и потерянные фрагменты файлов) и одновременно обеспечивает конфиденциальность пользователя в Сети, удаляя cookies и ярлыки с папки History. На долю же McAfee Shredder выпадает гарантированное удаление суперсекретных файлов с многократной перезаписью их пустыми секторами.

Таким образом, VirusScan – удобный и в то же время эффективный антивирус, прекрасно работающий без какого-либо вмешательства владельца ПК. Вот только скромность настроек может не понравиться продвинутым пользователям, но это не так уж и смертельно, ведь со своим заданием программа справляется на все 100% (см. рейтинг Virus Bulletin) – чего желать еще?

Цена – $49,95

Разработчик
McAfee

Web-сайт
www.mcafee.com

Размер загружаемого файла
13,3 MB



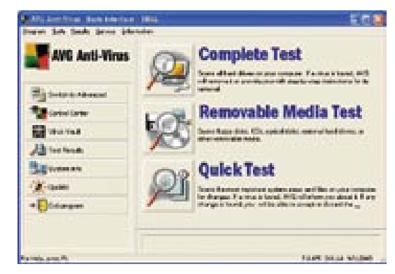
ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший выбор для тех, кто хочет сразу же получить желаемую защиту без каких-либо дополнительных настроек

ЗА	ПРОТИВ
Интуитивность и легкость в использовании; высокий противовирусный потенциал; встроенные модули очистки жесткого диска от мусора и обеспечения конфиденциальности пользователя	Минимум изменяемых параметров наверняка не понравится любителям тонкой настройки программ «под себя»

Grisoft AVG 7.0/AVG 6.0 Free Edition

Главным достоинством этого антивируса в глазах отечественного пользователя является наличие полнофункциональной бесплатной версии, мало в чем уступающей коммерческой. К его услугам: собственно сканер, резидентный сторож, модуль проверки e-mail, простенький планировщик и функция автоматического обновления. «Халявщики» будут ограничены «всего лишь» в технической поддержке и создании более сложных заданий для планировщика, что, в общем-то, терпимо. Еще один минус бесплатной версии AVG в том, что она построена на старом движке 6.0 и обновляется в последнюю очередь. Но вы ведь и не рассчитывали на что-то более солидное, не так ли? Главное, что о тестированиях Virus Bulletin компания Grisoft не забывает, а значит, действительно заботится о максимальной безопасности пользователей своих продуктов.



Shareware/Freeware

Разработчик Grisoft
Web-сайт www.grisoft.com
Размер загружаемого файла 8 MB
URL недоступен; требуется регистрация

ВЕРДИКТ ★★★★★

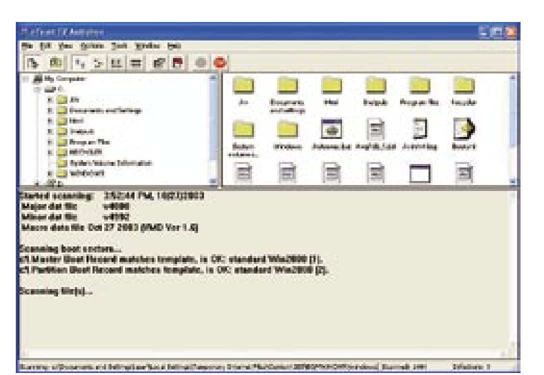
Неплохая возможность получить бесплатно программу, которая показала стопроцентный результат в тестировании VB

eTrust EZ Armor 6.1.7.0

Компания Computer Associates решила сделать новогодний подарок домашним пользователям и предоставила им пакет из антивируса и брандмауэра на год совершенно бесплатно. Грешно не воспользоваться возможностью поработать с программой, ни в чем не уступающей по эффективности фаворитам данного обзора. Жаль только, что eTrust пока не обзавелась модулем для проверки почты, да и интерфейс программы мог бы меньше напоминать вечнозеленый Проводник. В то же время за контроль над почтой и сетевым трафиком ответственен второй компонент пакета – брандмауэр, который является не чем иным, как OEM-версией ZoneAlarm, и очень удачно дополняет функции антивируса. Большего здесь, действительно, желать просто нечего. Лучший выбор среди бесплатных продуктов!

Freeware

Разработчик eTrust
Web-сайт www.my-etrust.com/microsoft
Размер загружаемого файла 8 MB
URL недоступен, требуется регистрация





ВЕРДИКТ ★★★★★

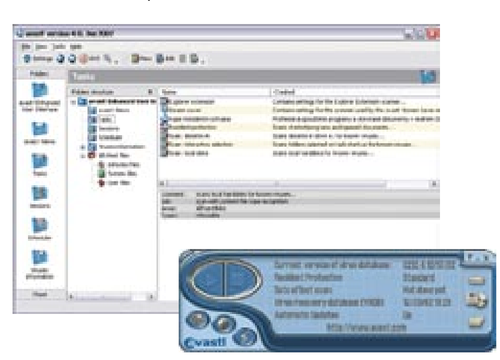
Удачный комплект из антивируса и брандмауэра, причем с бесплатной подпиской на год

Avast! Antivirus Pro/ Home 4.1.319

Еще один отличный антивирус для дома. Возможности этой сравнительно малоизвестной программы просто поражают: высокая скорость работы благодаря технологии многопоточного сканирования, проверка почтовых баз, файлов Internet-пейджеров и пиринговых клиентов (!), не говоря уже о взаимодействии с абсолютно всеми почтовыми клиентами по протоколам SMTP/POP3/IMAP4. Естественно, присутствует и сканирование жесткого диска перед загрузкой Windows, и эвристический анализ, а также интеграция с оболочкой Windows. Единственный недостаток бесплатной версии (да и то несущественный) – отсутствие блокиратора скриптов. Правда, в последнем тестировании Virus Bulletin этот продукт не сумел обнаружить все вирусы на платформе Windows 2003, зато был в числе немногих победивших в июльском «чемпионате» на Windows XP, обогнав наших краснознаменных Dr.Web и AVP.

Shareware/ Freeware

Разработчик Avast
Web-сайт www.avast.com
Размер загружаемого файла 7,7 MB
URL http://download3.avast.com/iavs4pro/setupeng.exe





ВЕРДИКТ ★★★★★

Прекрасный набор компонентов, включая проверку пиринговых сетей – лучшая из бесплатных программ

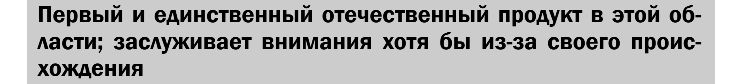
UNA Украинский Национальный Антивирус

На самом деле главным и единственным плюсом этой программы перед другими разработками стоит считать ее отечественное происхождение. Как прямо следует из названия, UNA создан в Украине украинскими же специалистами – и вы можете построить свое отношение к нему в зависимости от того, доверяете ли вы нашим программистам или нет. Однако нам сложно как-то оценивать этот продукт: не имея результатов тестирования Virus Bulletin, сказать что-либо об эффективности защиты UNA затруднительно. Внешне же все выглядит весьма прилично – сканер, монитор, возможность подключения к почтовым клиентам, автоматизированное обновление через Internet. Разработчики утверждают, что UNA попадет в тесты VB в самое ближайшее время – только после этого, пожалуй, можно будет делать какие-то выводы о целесообразности его применения.

Цена – 130–182 грн в зависимости от комплектации

Разработчик Украинский Антивирусный Центр
Web-сайт www.unasoft.com.ua
Размер загружаемого файла 7,32 MB
URL http://www2.unasoft.com.ua/download/una32.exe





ВЕРДИКТ ★★★★★

Первый и единственный отечественный продукт в этой области; заслуживает внимания хотя бы из-за своего происхождения

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В 2003 г. ущерб, нанесенный вирусами коммерческим организациям, составил 55 млрд. долл., что в два раза больше, чем в 2002 г., и в четыре раза – чем в 2001. Это примерно в восемь раз превышает урон от всех хакерских атак, вместе взятых. Если такая тенденция к росту продолжится и в дальнейшем, то стоит ожидать, что компьютерные вирусы станут одной из самых серьезных угроз для нормального функционирования современных предприятий. Поэтому наличие установленного антивируса на каждом компьютере – не прихоть системного администратора, а закон сродни правилам БЖД (безопасности жизнедеятельности): мойте руки перед едой, переходите улицу только на зеленый свет и пользуйтесь антивирусной защитой.

Список популярных пакетов отнюдь не ограничивается описанными в обзоре программами. Есть и неплохие отечественные антивирусы, например Stop!, а также известный многим Panda Antivirus Platinum от испанской компании Panda Software. Лишь немногим уступая по функциональности перечисленным продуктам «второго эшелона», они существенно выигрывают, когда речь заходит о стоимости. Действительно, зачем платить за программу немалые деньги, если то же качество предлагается совершенно бесплатно?

Что касается общего уровня защиты ПК, то максимальной безопасности можно достичь, лишь используя антивирус в сочетании с качественным брандмауэром (см. «Домашний ПК», № 12, 2003). Наиболее оптимальным вариантом нам представляется связка Dr.Web и Agnitum Outpost 2, не имеющая себе равных по функциональности и при этом доступная по очень привлекательной цене.


DIGITAL
DFOTO
ЦИФРОВОЕ ФОТО И ВИДЕО
1-2 2004 ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ
ТЕСТ
ЦИФРОВЫЕ ФОТОИГРУШКИ:
20 ФОТОКАМЕР НИЖНЕГО ЦЕНОВОГО ДИАПАЗОНА
В ФОКУСЕ
Olympus Camedia C-5060 Wide Zoom
Panasonic Lumix DMC-FZ2
«Золотой век» Василия Острового
Особенности национальной фотоохоты
CD В КАЖДОМ НОМЕРЕ
ВНИМАНИЕ!
DFOTO ТУРНИР: ВЕСНА 2004
Журнал про ФОТОтехніку
Журнал про ФОТОмайстерність
Журнал ФОТОпокупця
У КОЖНОМУ НОМЕРІ – КОМПАКТ-ДИСК

Что такое демо и демосцена?

Антон Бреусов

– Скотти, я хочу настоящее стерео-3D в новой интро.
– Ну, такое займет 256 килобайт.
– Я даю тебе 64К.
– ОК, уложусь в сорок восемь.
(Из readme-файла к демо FR-029 группы Farb-Rausch, размер – 47 616 байт).

Чтобы ответить на вопрос, вынесенный в заголовок этой статьи, лучше всего начать с краткой истории такого явления компьютерной андеграунд-культуры, как демосцена. В середине 80-х годов прошлого века стали приобретать популярность первые домашние компьютеры – Commodore 64 (или C64), Atari XE/XL, Sinclair ZX Spectrum. Машины по нынешним временам крайне примитивные: частота 1–2 MHz, 16–64 KB памяти, телевизор в качестве дисплея и магнитофон или дисковод для хранения информации. Слабые возможности «железа» стимулировали к серьезному изучению программирования и особенностей устройства своего компьютера, так что почти каждый пользователь был одновременно и программистом. Уже существовало и коммерческое ПО, а также игры – со взлома игрушек и софта для Commodore 64 все и началось. Группы крэкеров (crackers), сломавших защиту игры, хотели каким-то образом заявить о себе, сделать название своей команды известным. Так возникли короткие заставки, или интро (intro), показываемые перед запуском самой программы: вначале это были просто несколько строчек текста на черном фоне, позже добавились красивые цветные анимационные эффекты, различные переливающиеся и «летающие» логотипы группы, появилась простая музыка. Через некоторое время кому-то в голову пришла идея делать интро не только как заставку к взломанной игре, но и просто так, в виде отдельной программы, предназначенной для показа возможностей команды в программировании эффектов, дизайне, написании музыки. Так интро превратилось в демо (demo), а процесс создания демо получил название демомейкинг (demomaking). Вся же среда вместе с людьми, увлекающимися демомейкингом, стала называться демосценой (demoscene).

Изначально между разными группами существовала здоровая конкуренция, каждый хотел продемонстрировать другим свои способности. Поэтому неизбежно возникли и специальные мероприятия для подобных демонстраций – демо-пати (demo party), на которых собирались демомейкеры (а позже – и простые зрители), показывали другим свои работы и проводили конкурсы, или компо (compo, от слова «competition»), на лучшую из них. Само название demo party на русский язык переводить не принято, хотя изредка используется многословное официозное определение «фестиваль компьютерного искусства». Демо-пати – это подлинный праздник для людей, увлеченных компьютерами и объединенных одной идеей, – программистов, компьютерных художников и музыкантов, на котором можно познакомиться с другими демомейкерами, обменяться идеями и просто хорошо провести время.

Так все же, что такое демо? Прежде всего, это такая форма компьютерного искусства, облеченного в машинный код и данные, искусства, опирающегося на строгие математические расчеты и сложнейшие алгоритмы. Это способ показать другим людям в такой необычной форме свои таланты и креативность, способ вызвать восхищение от происходящего на экране и заставить их удивиться тем возможностям, которых они не ожидали от своего компьютера. Для достижения всего этого в ход идут самые разные приемы: трехмерная графика на тех компьютерах, где она раньше считалась невозможной, тысячи цветов на 256-цветных видеокартах, сложная многоканальная синтезированная музыка на при-



Open Your Eyes (by Critical Mass)

митивных звуковых картах. Важно понимать, что демо – это не анимационный ролик, отрендеренный заранее и просто прокручивающийся как видеоклип. Все, что показывается на экране, генерируется или собирается из элементарных частей либо «на лету», либо при старте демо, чтобы, подчинившись заданному алгоритму, сложиться на экране в целостную картину. Использование в демо даже коротких фрагментов так называемой «чистой анимации» считается дурным тоном. 3D-модели и текстуры зачастую не хранятся как готовый набор данных, а также создаются при старте. В коротких интро, кроме того, еще и вся музыка синтезируется собственным встроенным мини-синтезатором. Вдобавок все это ужимается с коэффициентом компрессии в десятки тысяч в смешные по современным меркам 48–64 KB, словно в пику раздутым до сотен и тысяч мегабайтов играм и игровым бенчмаркам вроде широко известного 3DMark. Когда смотришь такое демо, то невольно удивляешься, как создателям удается вместить столько информации в этот размер и каким мастерством программирования нужно владеть, чтобы достичь подобной миниатюрности. Но насколько бы ни были хороши программисты (называющие себя обычно кодерами), одних лишь мощных алгоритмов и новейших эффектов для создания хорошего демо недостаточно. Поэтому демо обычно пишется группой из нескольких человек, в которую, кроме одного-двух кодеров, входят еще один или несколько художников-дизайнеров компьютерной графики (graphician) и создатель музыки (musician). Иногда в одном человеке сочетается несколько талантов, в результате чего появляются отличные одиночные работы, но средний размер демомейкерской группы обычно составляет 3–5 человек.

Тут мы и приходим к вопросу, что такое хорошее демо и как его отличить от плохого. Поскольку это очень специфический плод творчества нескольких людей, то крайне важными, на взгляд автора этих строк, становятся такие малоосязаемые факторы, как некая идея, вокруг которой построена демо, и сбалансированность ее отдельных элементов. Эффекты, графика, размер и красивый код уже вторичны. Наличие сюжета тоже бывает полезным, но стоит заметить, что значительный процент хороших демо и особенно интро лишены его вовсе, при этом оставаясь интересными. Демо может иметь слабые по современным представлениям графику и эффекты, но «цеплять» мелодичностью музыки, может быть абстрактным и сюрреалистичным до полной потери смысла, но увлекать своей динамикой и ритмом, а может рассказывать какую-то юмористическую «историю в картинках». Одним из показателей качества демо является успех его у людей, далеких от демосцены, программирования и компьютеров вообще, людей, которым не интересно, с помощью каких алгоритмов достигается тот или иной эффект или сколько граней содержит тот или иной объект.

Зародившись на первых бытовых компьютерах, демосцена постепенно освоила и другие, более поздние и мощные машины. К концу 80-х у демомейкеров популярность стали набирать компьютеры Amiga – IBM-совместимые ПК тогда еще были куда



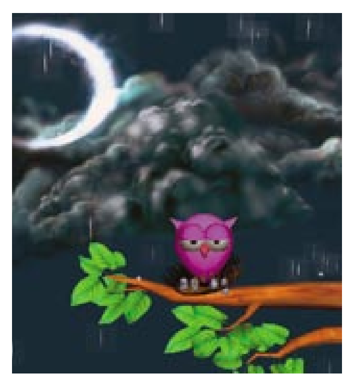
A Place Called Universe (by Conspiracy)



Acid Ice (by Дмитрий 'AND' Андреев)



FR-025: The Popular Demo (by Farb-Rausch)



glon243 (by Cocoon)

слабее по мультимедийным возможностям. В те времена демо делались не только ради показа на демо-пати, но и просто так, сколько-нибудь стоящих вознаграждений для победителей compo тоже не существовало, сети были распространены слабо, что затрудняло обмен информацией, так что хорошим тоном считались оригинальные эффекты и стилистические приемы, не встречавшиеся в прошлых демо. На почве обвинений в плагиате случались и серьезные конфликты между разными демомейкерскими группами. Эпоха Amiga была настоящим расцветом для демосцены, демо того времени приобрели векторные 2D- и 3D-элементы, полноцветную графику, качественную музыку, а лучшие работы Амига-сцены по-прежнему считаются эталоном демомейкерства.

К середине 90-х годов по техническому уровню подтянулись и PC, в то время как после банкротства фирмы-производителя Amiga эта платформа постепенно стала терять популярность. Большинство современных PC-демо используют 3D-акселерацию и самые современные 3D-технологии. В последние годы появились демо, написанные на Flash, демо для мобильных телефонов, PDA и игровых консолей (Sony PSOne и PS2, Microsoft Xbox, семейства Nintendo GameBoy). К слову, современные заставки пиратских групп для взломанных консольных игр по стилю очень похожи на интро десятилетней давности. Однако «ветераны» тоже не заброшены, и демо под такие машины, как Commodore, Atari, Spectrum или VIC-20, по-прежнему создаются представителями «старой школы» (oldskool).

Крупные демо-пати возникли и продолжают проводиться (обычно раз в год) преимущественно на севере Европы, чаще всего в Скандинавских странах. Подобными мероприятиями (хотя и более скромными) отметились Россия и Беларусь, чего, к сожалению, пока нельзя сказать об Украине. Что интересно, в США демосцена также практически не развита. Самая известная и крупная демо-пати – финская Assembly, вот уже более десяти лет проводится ежегодно в августе, занимая сейчас огромный зал спортивного комплекса Hartwall Arena города Хельсинки, и собирает тысячи участников и зрителей из многих стран. Конкурсы (порядка двух десятков) проходят круглосуточно в течение 3–4 дней, предварительно отобранные жюри работы демонстрируются на большом экране, а также по одному из каналов местного телевидения. Мероприятие спонсируется крупными компьютерными фирмами, последние годы на нем также читаются технические семинары по программированию, трехмерной графике, мобильным платформам и т. д.

Демо-пати начинались с показа демо и интро, и до сих пор эти направления демосцены считаются гвоздем программы любого подобного мероприятия. Но у сценеров быстро возникло желание выражать свои таланты в областях, не подпадающих под понятие демо, а также проводить по ним конкурсы. Так появились компо, например по рисованной графике или музыке. Перечислим компо, чаще всего встречающиеся на демо-пати последних лет.

Демо. Обычно не ограничены по размеру или это ограничение достаточно большое, скажем, 10 MB. Таким образом, в этом конкурсе оптимизация кода и малый размер не являются особо важными факторами, так что демомейкерам есть где развернуться (другое дело, что это не всегда идет на пользу).

Интро. В современном понимании то же демо, но ограниченное по максимальному объему (чаще всего 256 байт, 512 байт, 1 KB, 4 KB, 64 KB), а иногда и по продолжительности. Чем выше предел, тем обычно лучше эффекты, больше осмысленность и продолжительность. В интро размером меньше 4 KB звука и какого-либо сюжета обычно нет, лишь эффекты. Популярны также invitation intro – приглашения на одну из будущих пати с оглашением сроков и места проведения, конкурсов и условий участия.

Рисованная графика (hand drawn graphic). Полностью рисованная с помощью планшета или иным способом графика, обработка готовых изображений запрещена, конкурсанты должны предоставить не менее трех промежуточных черновиков.

«Пикселизированная» графика (pixelated graphic). Изображения с ограничением на количество цветов (иногда и на размер), обычно созданные целиком на какой-то из старых машин.

Графика без каких-либо ограничений (freestyle graphic). В этом конкурсе можно свободно использовать и компоновать обработанные

Полезные ссылки

Scene.org
www.scene.org
Крупнейший архив демо и интро за более чем десятилетний период. Свежие релизы, сразу после окончания какой-либо демо-пати, лучше искать прямо тут. Имеется раздел лучших демо за год.

Pouet
www.pouet.net
Еще один крупный архив, несколько более дружественный, чем родительский *scene.org*. Полезен тем, что каждая выложенная работа обсуждается, в том числе известными сценерами, также ведется рейтинг популярности, так что легко определиться, стоит ли качать какую-то демо.

Orange Juice
www.ojuice.net
Новостной и информационный портал, посвященный демосцене.

Russian Demoscene Portal
scene.org.ru
Российский портал о демосцене. Имеются статьи, форум, ссылки на российские демо-пати и группы.

demoscene.ru
demoscene.ru
Другой российский портал. Полезен тем, что отбирает лучшие из свежих работ, облегчая тем самым поиск.

СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА

ENLiGHT Project
www.enlight.ru
Здесь находятся online-версия электронного журнала iNFUSED BYTES, FAQ по демосцене, репортажи с разных российских пати и последних Assembly, множество технической информации.

Некоторые ежегодные демо-пати

0a000h (Германия), Abstract (Польша), Assembly (Финляндия), CAFe (Россия, Казань), Breakpoint (Германия), Equinoxe(Франция), Euskal (Испания), Evoke (Германия), Mekka & Symposium (Германия) , Millennium.by (Беларусь, Минск), Mind Resources (Россия, Москва), Paradox (Россия, Ростов-на-Дону), Remedy (Швеция), Scene Event (Дания), Symphony (Польша), Synthesis (Франция), Takeover (Нидерланды), The Gathering (Норвегия), The Party (Дания), The Ultimate Meeting (Германия).

На работы этих групп и людей стоит обращать внимание

Farb-Rausch, Haujobb, Kewlers, AND, Moppi Production, Popsy Team, Fairlight, Conspiracy. Exceed, Aardbei, mfx, Doomsday, tAAt.



Project Genesis (by Conspiracy)

рисунки, цифровое фото, 3D и любые эффекты.

Рендеренная графика (rendered graphic). Изображения, сделанные в пакете трехмерного моделирования.

Музыка. Также имеется множество разных способов деления на более мелкие компо. Чаще всего по формату: на трекерную музыку (форматы MOD, S3M, XM, IT) и MP3/OGG-музыку. Уточню, что трекерная музыка напоминает по структуре MIDI-музыку, т. е. нотную запись, но используемые сэмплы инструментов хранятся внутри файла и не ограничены стандартным набором. Для трекерной музыки также может вводиться ограничение, скажем на четыре инструмента (дорожки) или продолжительность музыки. MP3/OGG-музыка делится на инструментальную и вокальную. Может существовать компо по музыке для какой-либо платформы, например для Spectrum или C64.

Анимация. Именно в этом конкурсе выставляется «чистая» анимация, сделанная в 3D-пакетах и записанная потом как видеофайл. Применение такой анимации в демо недопустимо.

Разработка игры. Обычно это что-то простое и незатейливое, на уровне условно-бесплатных игр – важна, скорее, идея, нежели «товарный вид».

Fast demo (intro, graphics, music). Все то же самое, но создать демо нужно прямо на демо-пати в течение ограниченного времени (где-то от получаса до суток). Конечно же, творить придется с нуля, использовать «домашние заготовки» нельзя – за этим ведется строгий контроль (участники работают за компьютерами, предоставляемыми организаторами, без возможности обмениваться информацией).

ASCII- и ANSI-графика. Изображения, состоящие из символов ASCII и псевдографики. ANSI-графика, кроме того, может использовать 16 базовых цветов текстовой консоли.

Wild. Попросту «конкурс без правил». Например, демо какого-то нестандартного формата или не под те платформы, которые приняты на демо-пати, может соревноваться с анимационным или просто отснятым на камеру клипом или же «живой» демонстрацией чего-либо. Здесь встречается и совсем экзотика, например работы для инженерных калькуляторов фирмы Texas Instruments, обладающих возможностью построения графиков на маленьком экране, вызвали овации на прошедшей Assembly'03.

Oldskool. Поскольку напрямую сравнивать работы «старой» и «новой» демомейкерских «школ» сейчас просто не имеет смысла – слишком большие различия в техническом уровне, а отсюда и критерии качества, представители «старой школы» в рамках демо-пати проводят отдельный набор компо по демо, интро, созданию графики и музыки.

Все прочее: футбол и стрит-баскетбол, метание CD и дискет на расстояние, концерты и викторины, конкурсы по вездесущим Quake, UT и Counter-Strike используются просто как заполнитель свободного времени и способ размяться между более важными мероприятиями.

Демосцена тесно связана с другими смежными областями применения компьютеров, в особенности с индустрией разработки игр. Так, многие разработчики начинали с написания демо, новые эффекты и технические приемы тоже часто впервые появляются в демо, а не в компьютерных играх. Например, известна своими связями с демосценой компания Epic Games, эффекты процедурного текстурирования в движке Unreal, ранее не использовавшиеся в игровой индустрии, были к тому времени уже опробованы в демо и интро. Немногие знают, что превосходную музыку для Unreal, Unreal Tournament и Deus Ex написали такие известные демо-музыканты, как Alexander Brandon, Andrew 'Necros' Sega, Michiel Van Den Bos и Peter 'Skaven' Hajba. Компания Remedy Entertainment, разработавшая игры серии Max Payne, тоже преимущественно состоит из выходцев демосцены, до этого они создали популярный когда-то бенчмарк Final Reality, выполненный в демостиле.

В заключение хотелось бы поговорить о тенденциях развития и некоторых проблемах современной демосцены. Прежде всего стоит отметить ее взросление, т. е. увеличение среднего возраста демосценеров. Сейчас это зачастую не школьники и студенты по 14–18 лет, фанатично увлекающиеся компьютерами, как это было ранее, а уже взрослые люди под тридцать лет, которые давно профессионально занимаются дизайном, музыкой, программированием, но по-прежнему не бросили свое увлечение. Кроме того, год за годом демосцена растет и все больше популяризируется, привлекая к себе новых людей, не всегда знакомых с традициями и не обладающих каким-то талантом и умениями. Имея доступ к богатой информации из Internet, исходникам готовых демо, чужому инструментарию и наглядным примерам, даже ленивый может на скорую руку склепать какое-то демо. Это вызывает просто громадный поток скучных низкосортных работ, пересмотреть которые не в состоянии даже ярый фанат демосцены, а вылавливать из них отдельные шедевры и того труднее. Правило «не заимствовать чужие наработки» давно забыто, равно как и «не использовать избитые приемы». Половина и более проектов на демо-пати не проходят даже предварительного контроля качества жюри. Поскольку ежегодно в мире проводится более полусотни демо-пати, количество создаваемых работ достигает многих тысяч демо, занимающих десятки гигабайтов. Несмотря на все это, лучшие представители демосцены, такие, как Farb-Rausch или Haujobb, продолжают раз за разом удивлять своими демо и интро. Для того же чтоб отыскать эти лучшие работы, можно посоветовать ориентироваться на известность групп и отдельных авторов, уровень их прошлых демо, а также на демо, занявшие первые места на какой-либо популярной демо-пати.

P. S. Свежая новость с сайта *scene.org*: в Европе набирает популярность бенчмаркинг с помощью новейших демо. Может, пришла пора выбросить опостылевший и скучный 3DMark и пустить, например, FR-025: The Popular Demo от Farb-Rausch или интро Zoom 3 от Дмитрия 'AND' Андреева, занявшее первое место на прошедшей Assembly?



Десять лучших дополнений для Miranda

Сергей Галёнкин

После того как добрые разработчики Trillian оказались последними сквалыгами и перестали радовать нас бесплатными версиями своего замечательного продукта, полностью переключившись на производство коммерческой программы, любителям хороших ICQ-клиентов осталось уповать только на могущественное сообщество создателей Miranda.

Действительно, последние версии Miranda IM настолько хороши, насколько это достижимо, – поддержка множества протоколов, корректная работа с Unicode и возможность как угодно украшать и расширять программу с помощью сторонних модулей. О них, собственно, и пойдет речь.

Мы отобрали десять самых полезных бесплатных дополнений для Miranda. Все они (и сотни других) доступны для загрузки на официальном сайте этого интернет-пейджера *www.miranda-im.com*.

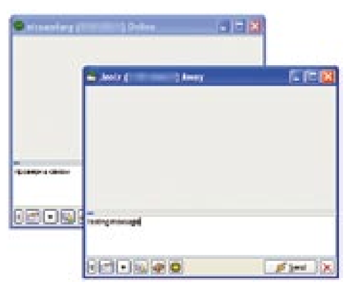
Инсталляция всех плагинов чрезвычайно проста: распакуйте файлы из архива в папку Miranda IM\Plugins и перезапустите программу. Теперь модули появятся в списке установленных в окне настроек. Удаление (если оно понадобится) сводится к простому выключению галочек активности в том же самом окне. Окончательно избавиться от ненужных дополнений можно убрав их файлы из папки *Plugins*.

Advanced Auto Away

Простой, но невероятно удобный модуль для тех, кто подключен к Internet с помощью постоянного соединения и не хочет, чтобы друзья засыпали его сообщениями тогда, когда он не находится у компьютера. В Advanced Auto Away вы задаете время для автоматического изменения вашего статуса в «Отошел» и «Недоступен». По желанию можно заставить программу симулировать отсутствие, если вы продолжаете работу на ПК, но не отвечаете на запросы по ICQ.

Auto Locale

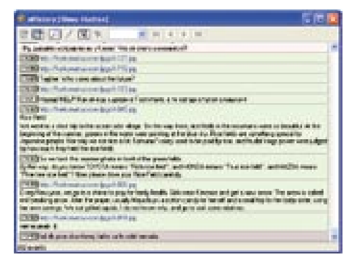
Если вам доводилось одновременно общаться с зарубежным партнером и любимой тещей в разных окнах ICQ, вы понимаете, зачем нужен этот модуль. Да, он не делает ничего особенного – просто помнит раскладку клавиатуры для каждого отдельного окна. Но напечатав в тысячный раз «Ghbdtn» вместо «Привет», вы, несомненно, оцените все удобство и простоту данного дополнения. Что приятно, его даже не нужно настраивать – все работает само собой.



Auto Locale

Change ICQ Details

Опять простое, но незаменимое средство, не требующее к себе много внимания. Change ICQ Details делает именно то, о чем говорит его название, – позволяет вам изменять информацию о себе прямиком из Miranda. Большинство из нас это действие совершает не так уж и часто, но поверьте моему опыту, иногда вовремя скрытая из данных настоящая фамилия спасет вас от шквала сообщений недовольных вашим последним материалом. Не то чтобы я этим часто пользовался, конечно.



History++

Contact Visibility

Если шквала избежать не удалось, всегда существует очень простой способ его уменьшить. Согласитесь, у всех нас есть знакомые и родственники, с которыми мы не готовы общаться двадцать четыре часа в сутки семь дней в неделю. Иногда требуется и отдых, не так ли? С помощью Contact Visibility простым щелчком правой кнопки вы сможете определить, кто именно достоин видеть ваше присутствие в Сети, а кому эта информация вредна. Обратный процесс также не занимает много времени.

History++

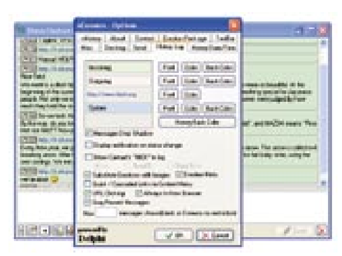
«О чем ты говоришь, милая, и кто ты вообще такая?». Знакомая ситуация? После чего происходят скандал, слезы и разрыв отношений. Чтобы в следующий раз избежать этого, вам потребуется удобное средство для ведения истории всех сообщений с возможностью поиска по ним и экспорта в xml. Именно такое, как модуль history++ – с его помощью вы без труда прослывете человеком с памятью, превышающей объем Библиотеки Конгресса США. Не забудьте сказать спасибо.

mICQbirthday

Бывают ошибки вроде той, что совершил Джобс, отказавшись переходить на процессоры Intel. Бывают провалы, как это случилось с Плейшнером. А бывают настоящие катастрофы – это когда вы забываете поздравить тещу с днем рождения. В следующий раз, если доживете до знаменательной даты, используйте mICQBirthday – он напомнит о всех предстоящих событиях за несколько дней. У вас будет время подобрать подарок или попросить политического убежища в Австралии.

nConvers

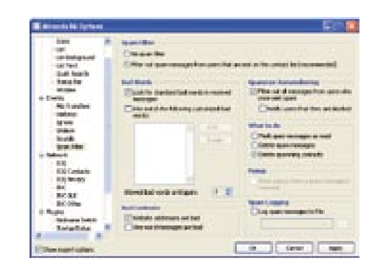
Стандартное окно отправки и приема сообщений в Miranda страдает нездоровым аскетизмом и больше подошло бы Диогену, реши он пообщаться с другими поклонниками античной философии. Для тех из вас, кто не отличается такой же любовью к самоограничениям, существует nConvers – богатый, легко настраиваемый модуль для замены стандартного серого окошка. Дополнительно можно загрузить несколько наборов смайликов или создать свой собственный.



nConvers

Quick Search

Если ваш контакт-лист хоть немного напоминает мой, то без модуля Quick Search поиск необходимого человека может стать настоящей пыткой. Действительно, пролистать список из почти двухсот нужных и полезных персон не так-то просто, а с данным дополнением это делается одной клавишей. Нажмите *F3* – и перед глазами, как из ларца, появятся номера всех ваших друзей, которые можно легко отфильтровать по строке поиска. Очень удобно.



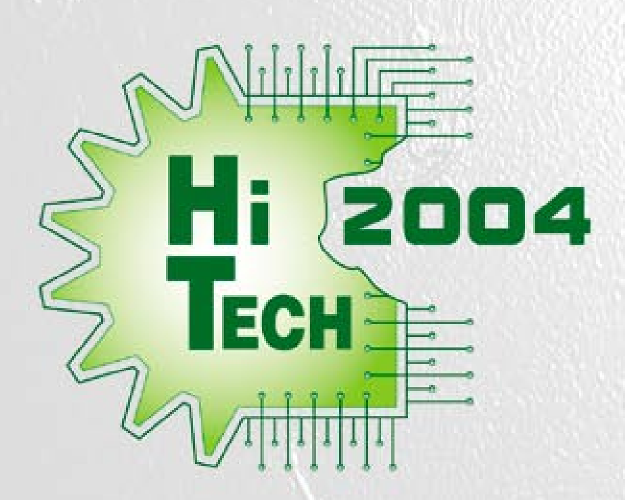
SpamFilter

SpamFilter

Заочно проклятые богами и заранее подготовившиеся к встрече в аду, спаммеры не собираются оставлять в покое никого. Поэтому, если в последнее время вы получаете по ICQ слишком много предложений увеличить длину своего достоинства или купить по дешевке пятиэтажный домик в Подмосковье, установите SpamFilter. Путем несложных настроек вы не только сможете избавиться от мусора, но и легко отфильтруете недовольных, например, по ключевой фразе «статья не понравилась».

Startup Status

Этот маленький, но очень удаленький модуль всего-навсего автоматически задает ваш статус при подключении к сети ICQ (или любой другой). Очень просто? Да. Но если вы, хоть раз представившись безнадежно больным на работе, появитесь в Сети из дому в обычном режиме, то сразу же оцените преимущества задания статуса заранее. Кроме всего прочего, Startup Status может переводить вас в состояние Offline перед отключением – так вы сэкономите немного нервных клеток своим друзьям.



V МІЖНАРОДНИЙ ФОРУМ

СВІТ ВИСОКИХ ТЕХНОЛОГІЙ

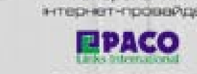
3 - 6 березня 2004 року

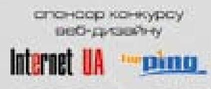
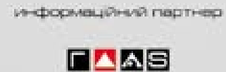
виставковий комплекс одеського порту

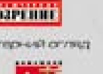
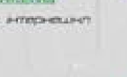
www.hi-tech.com.ua

- Інформаційні технології, системи зв'язку і телекомунікації
- Комп'ютерні системи та програмне забезпечення
- Обладнання для офісу та дому
- Інтелектуальні технології
- Конференція "Високі технології в керуванні підприємством"
- Спеціалізована виставка поліграфічних технологій "PrinTech 2004"
- Друга всеукраїнська виставка-конкурс «Високі технології в освіті»
- Конкурс веб-дизайну "Web-Tech 2004"

головний інформаційний спонсор · генеральний інтернет-провайдер · офіційні послуги зв'язку · спонсор конкурсу веб-дизайну · інформаційний партнер · медіа-партнер

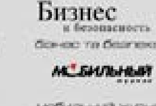


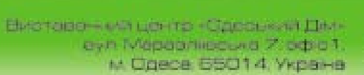
інформаційні спонсори







Виставковий центр «Одеський Дім»
вул. Мораліївська 7, офіс 1,
м. Одеса, 65014, Україна




т/ф: (0482) 37 - 17 - 37, (048) 728 - 64 - 94
e-mail: expo@expohome.com.ua
www.expohome.com.ua, www.hi-tech.com.ua

Поисковые системы для вашего ПК

Ростислав Панчук

Достаточно часто возникают ситуации, когда, отчаявшись найти нужную информацию на своем ПК, вы вынуждены подключаться к Internet и платить за поиск данных, которые и так находятся на вашем жестком диске. Действительно, штатный поиск Windows значительно уступает полноценным поисковым системам и нередко не в силах удовлетворить наши потребности. Но не стоит отчаиваться – существует целый класс утилит нахождения информации на локальных ресурсах, заметно опережающих стандартные средства.



The Sleuthhound! Pro Power Pack 4.4 («Ищейка Проф. Deluxe»)

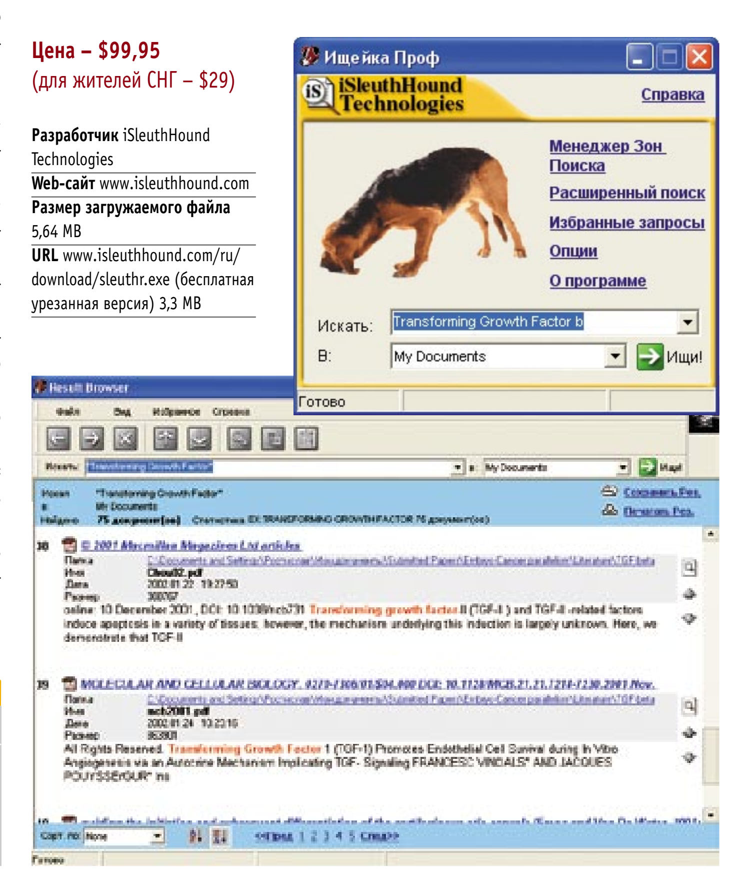
«Ищейка» – очень удачная разработка российских программистов, идеально приспособленная для выполнения своих заданий. При первом же запуске программа предложит создать зону поиска (т. е. включить в нее папки с данными) и обозначить форматы файлов, по которым он будет идти. А их, надо сказать, немало. Помимо стандартных *.txt, *.doc и *.html, сюда входят и широко распространенный ныне PDF, и Zip-архивы, а также PHP, SHTML, MHT и многие другие. Следующий этап – довольно длительный процесс индексации информации, но затраченные на него 5–10 мин (в зависимости от «толщины» вашего архива данных) с лихвой окупаются практически мгновенной выдачей результатов. Далее все элементарно: задаем ключевые слова и – готово. Окно броузера, где отображаются итоги поиска, вызывает легкое ощущение дежа-вю – оно поразительно напоминает Copernic и другие утилиты метапоиска в Сети, но только выполнено значительно удобнее. Не открывая документ, вы тут же можете просмотреть все фразы, где встречается нужное словосочетание, сэкономив массу времени. Если же результаты вас не удовлетворили, рекомендуем прибегнуть к опции расширенного поиска (тогда программа будет учитывать еще и название, дату изменения и расположение требуемого файла), а также задействовать анализ баз почтового клиента. Естественно, поддерживаются операторы AND, OR, NOT для более удобной работы, а часто используемые запросы можно поместить в своеобразную папку *Избранное*.

Особо хочется поблагодарить авторов программы за включение в индекс документов PDF – ведь этот формат приобретает огромную популярность в Internet вследствие своей компактности и широких возможностей в работе: все научные публикации, электронные журналы и т. п. доступны именно в нем. Штатные же средства Windows ну никак не хотят с ним взаимодействовать, и только благодаря подобным «Ищейке» программам вы можете полноценно работать с архивами PDF-документов любой «толщины».

Недостатков у программы практически нет, если не считать таковыми необходимость время от времени обновлять индексы документов и высокую цену – $99,95. Правда, для жителей СНГ есть и бесплатная версия (ограниченная по количеству поддерживаемых форматов и потому малоэффективная), а «Ищейка Проф. Deluxe» предлагается всего за $29. К сожалению, русские издания программы модернизируются по остаточному принципу, и если заграничные пользователи уже наслаждаются работой с «Ищейкой» 4.4, то нам приходится обходиться более древней версией 4.2.

Цена – $99,95
(для жителей СНГ – $29)

Разработчик iSleuthHound Technologies
Web-сайт www.isleuthhound.com
Размер загружаемого файла 5,64 MB
URL www.isleuthhound.com/ru/download/sleuthr.exe (бесплатная урезанная версия) 3,3 MB



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая программа для поиска любых данных

ЗА	ПРОТИВ
Большое количество поддерживаемых форматов файлов; индексирование данных делает поиск намного более удобным; удачно выполненный preview документов	Запаздывание выхода русских версий программы

CoolFind 1.17

CoolFind в отличие от «Ищейки» не создает никаких индексированных баз данных, а использует старый проверенный метод работы «с нуля». Он хоть и значительно более медленный, но зато позволяет выловить недавно затесавшиеся в ваш архив файлы и упрощает поиск сведений на сменных носителях. Конечно, последнее вполне по зубам и SleuthHound, да вот только применять ее (и соответственно, тратить время на подготовку БД) для анализа каждого CD с данными, который неизвестно когда снова удостоится чести попасть в ваш привод, явно невыгодно.

Список поддерживаемых форматов просто поражает, и для большего удобства разделен на 11 категорий (аудио, видео, архивы, изображения, программы, офисные документы и др.). Так что для поиска, например, картинок на винчестере достаточно загрузить шаблон Images и указать программе поле деятельности. Конечно, доступен и анализ архивов (RAR, ACE, ZIP, TAR и т. п.), а также включение в алгоритм поиска неизвестных программе файлов. Графические и видеофайлы (только *.avi) можно тут же просмотреть в режиме иконок (thumbnails), для текстовых же никакого штатного preview, увы, не существует.

Несмотря на то что основной акцент разработчики сделали именно на поиск информации по различным типам и названию файлов, присутствует возможность выуживания данных по ключевым словам в содержании документа (PDF, файлы MS Office и в формате Unicode). Как и в «Ищейке», часто используемые фразы сохраняются в виде макроса для облегчения работы в будущем. Особой гордостью создателей CoolFind является полноценная поддержка Drag-and-Drop и прочих манипуляций с найденными сведениями, даже находящихся в архивах.

Но способности программы отнюдь не ограничиваются поиском информации – она с таким же успехом справляется и с ликвидацией дубликатов файлов, а также очищает жесткий диск от мусора: временных файлов, кэша броузера, бесхозных ярлыков и потерянных кластеров. Кстати, под зачистку лишних копий подпадают и архивы, хотя это довольно опасно – невзначай легко удалить и ценную информацию, специально «спрятанную» от различных казусов в сжатом виде (правда, данную опцию можно отключить).

Итак, CoolFind отлично справляется с возложенными на нее обязанностями, вот только полноценный предварительный просмотр всех поддерживаемых ею форматов данных совсем бы не помешал.



ВЕРДИКТ ★★★★★

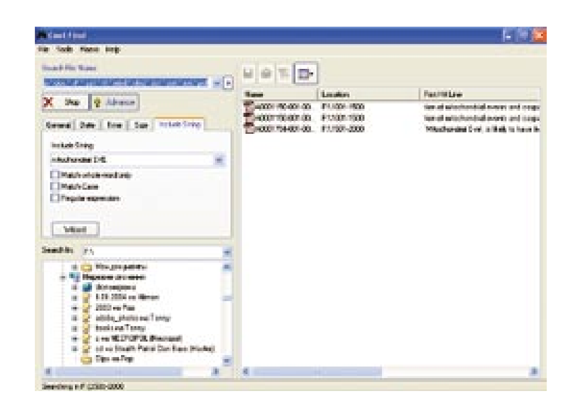
Еще один кандидат на звание штатного поисковика данных на ПК

ЗА	ПРОТИВ
Поддержка множества различных форматов файлов; поиск в архивах; очистка жесткого диска от «мусора»	Отсутствие preview для текстовых документов



Shareware
(30 дней trial, регистрация – $38,95)

Разработчик Nihuo Software
Web-сайт www.nihuo.com
Размер загружаемого файла 1,63 MB
URL www.coolfilesearch.com/downloads/cfsetup.exe

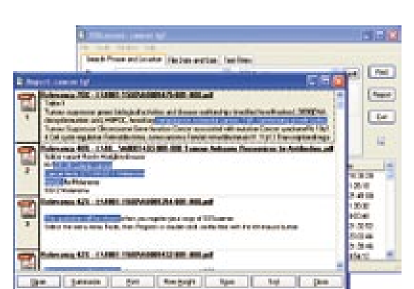


Subject Search Scanner 4.0

Еще один удачный метапоисковик и, к сожалению, тоже платный. Действует по тому же принципу, что и CoolFind, обнаруживая информацию по ключевым словам как в имени, так и в самом файле, дате изменения документа и по его приблизительному размеру. Уникальной возможностью программы является поиск на более чем 30 языках, в том числе и на русском, представленном двумя кодировками – Windows CP-1251 и KOI-8R (маловато, конечно, но и за это спасибо). В отличие от CoolFind здесь основной упор сделан на документы, в число которых входят файлы MS Office во всех их проявлениях и PDF. Что же касается вывода итогов поиска, то его реализация намного лучше, чем в детище Nihuo Software, но явно недотягивает до SleuthHound. Так, результаты сортируются по релевантности, и около каждого из найденных документов будет отображаться абзац текста, содержащего ключевую фразу. К сожалению, незарегистрированная версия уж больно урезана и позволяет просмотреть только два первых файла из найденных. Ну а за возможность полноценно с ней поработать придется выложить $30.

Shareware
(30 дней trial, регистрация – $29,95)

Разработчик Kryloff Technologies
Web-сайт www.kryltech.com
Размер загружаемого файла 1,16 MB
URL www.kryltech.com/download/SSScanner.exe





ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохой выбор, но есть и лучшие альтернативы

ЗА	ПРОТИВ
Компактность; возможность поиска на более чем 30 языках; весьма удобный preview	Trial-версия довольно ограничена по функциональности

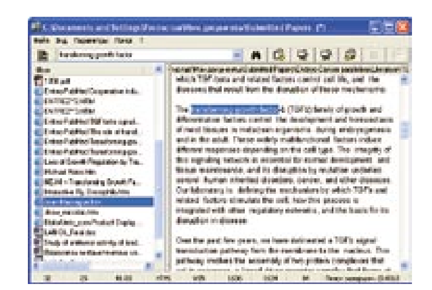
AVSearch 3.13

Бесплатная поисковая утилита от программистов из бывшего СССР. Несмотря на кажущуюся простоту Advasar, в ней заложен внушительный потенциал, делающий ее незаменимой для домашнего пользователя. Итак, программа предназначена для нахождения файлов в любой русской кодировке: CP-1251 (Windows), OEM 866 (DOS), KOI-8R (Unix), ISO-8859-5 и Unicode, причем информацию можно искать в архивах, кэше броузера и даже на сетевых дисках. Применять AVSearch проще простого – указываем где и что искать и жмем *Enter*. Есть и встроенный просмотр для найденных файлов в форматах NEWS, TEXT, HTML и RTF. К сожалению, он почему-то недолюбливает PDF, но пользователю, который не работает с такими документами, это неважно. Для более удобного поиска файлов в архивах предназначена другая идущая в комплекте утилита Filesearch, иногда оказывающая просто неоценимую помощь.

В общем, программа производит очень приятное впечатление, ей бы еще подружиться с поиском в PDF...

Freeware

Разработчик AV(T)
Web-сайт www.avtlab.ru
Размер загружаемого файла 821 KB
URL www.avtlab.ru/avsearch.zip





ВЕРДИКТ ★★★★★

Для бесплатной программы это просто великолепно!

ЗА	ПРОТИВ
Маленький размер; поиск документов в любой русской кодировке; встроенный просмотрщик	Нет полноценной поддержки PDF

Эволюция танца

Денис Галушка

Не прошло и полгода с момента появления пятой части музыкального конструктора Dance eJay, как вышла в свет очередная версия этой программы. Dance eJay 6 нельзя назвать выдающимся продуктом, каким был его предшественник, однако некоторые интересные дополнения, безусловно, заслуживают внимания. Кстати сказать, новый eJay носит название the Evolution (эволюция), что в действительности отражает его суть.



В продукте появился неплохой механизм поиска сэмплов



DANCE eJAY 6

Разработчик eJay
Издатель «Мультитрейд»



В eJay 6 существенно расширены функции микшера

Первое очень интересное дополнение Dance eJay 6 – возможность импорта сэмплов из родственных программ, таких, как Techno eJay 4 и, собственно, самой Dance eJay 5. Основной экран программы не утратил своей прелести: анимированный вертящийся фон и красивые подсветки продолжают радовать глаз во время работы над очередной композицией. Интерфейс стал удобнее, удачнее размещены все объекты. Новая функция *Zoom* позволяет варьировать масштаб окна, благодаря чему можно легко обозревать все дорожки или же увеличивать изображение для более точной коррекции отдельных сэмплов.



Live Jam предназначен для имитации работы профессиональных диджеев

Bass Generator позволит легко создавать оригинальные басовые партии

Далее хочется выделить модуль Live Jam, предназначенный для импровизации в реальном времени и отчасти имитирующий работу профессиональных диджеев. Вначале следует выбрать сэмплы из архива программы и поставить им в соответствие желаемые кнопки на клавиатуре. После чего для активизации звучания элемента достаточно будет нажать нужную клавишу. При необходимости к любому из сэмплов очень просто применять различные эффекты, а также регулировать громкость. Немного потренировавшись игре на таком «инструменте», вы легко сможете записать композицию либо в виде очередного микса, либо сразу же в WAVE-файл. Кроме того, допускается сохранение отдельных клавиатурных комбинаций.

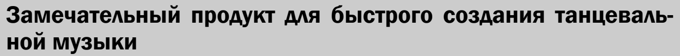
Из новой версии программы разработчики изъяли модуль Chord Generator, который позволял создавать собственные гармонии для миксов, однако добавили весьма полезные Mophonix II и Mophonix Supabass. По функциям они очень напоминают Hyper Generator и Bass Generator соответственно: в каждом присутствуют мини-синтезатор для подбора мелодий и матрица для размещения звуков. Зато сами генераторы остались прежними и, по сути, оказались отодвинутыми на второй план новоявленной парочкой. И это не случайно, поскольку в мофониксах открываются куда большие горизонты для творчества. Во-первых, в них имеется огромное количество эффектов и функций, таких, как эхо, настройка длительности звучания отдельных нот и композиции в целом, изменение тональности и даже силы виртуального нажатия на клавишу синтезатора и др. Во-вторых, они предоставляют пользователям уже готовые партитуры басов и мелодий с возможностью их дальнейшего редактирования (осуществляется это с помощью кнопки *Generate*, причем всякий раз при использовании данной функции будут возникать новые варианты). Сохранять музыкальные фрагменты, созданные в мофониксах, также можно в виде сэмплов в формате WAVE.

Слегка усовершенствовалась и Recording Studio. Теперь в ней стало возможно импортировать не только треки из Audio CD, но и WAVE- и MP3-файлы, при этом легко контролировать продолжительность звучания загружаемой мелодии. Кроме того, при записи вы можете отрегулировать уровень громкости. Еще одним нововведением в Recording Studio стало окно, где отображается список файлов для воспроизведения, что упрощает работу с композициями.

Определенные изменения коснулись и Архива сэмплов. Несмотря на то что в нем уменьшилось количество музыкальных элементов, все они существенно переработаны. Появился также ряд новых функций, в частности стало намного легче импортировать сэмплы из родственных программ, установленных в компьютере, например из Dance eJay 5 или Techno eJay 4. Добавлен механизм поиска сэмплов по названию, продолжительности звучания, гармонии и т. д. Существенно расширились функции микшера.

Как видите, новшеств имеется достаточно, хотя прошло не так много времени с момента выхода предыдущей версии программы – при столь активной работе команды Empire Interactive мы вскоре потеряем им счет. Ну а пока творите музыку с Dance eJay 6 – поверьте, он заслуживает вашего внимания.

ВЕРДИКТ ★★★★★



Замечательный продукт для быстрого создания танцевальной музыки

ЗА	ПРОТИВ
Красивый и удобный интерфейс; новые инструменты Mophonix II и Mophonix Supabass; студия импровизации Live Jam; поддержка сэмплов родственных программ	Нестабильная работа программы

Со скрэтчем по жизни

Денис Галушка

Хип-хоп – одно из самых популярных направлений современной музыки. Его четкий и размеренный ритм, сопровождаемый чтением рэпа и «безбашенными» скрэтчами, вводит людей в особое состояние. Эта музыка звучит там, где рисуют граффити, танцуют брейк и просто хорошо проводят время в непосредственной и веселой компании.

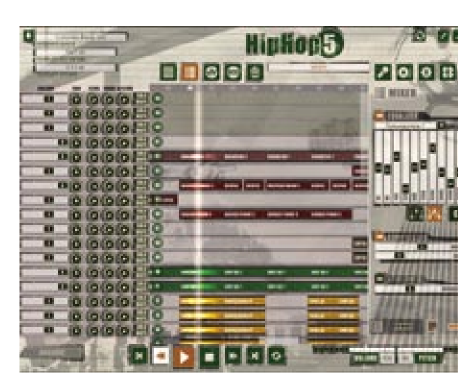
Число «5», похоже, имеет магические свойства для продуктов Empire Interactive. Так, пятая часть Dance eJay стала революционной, кардинально изменившись внешне и пополнившись замечательными функциями. То же произошло и с HipHop eJay 5. По дизайну он своего рода копия Dance eJay 6, но, безусловно, ощущается различие в стиле и функциях. Сэмплы в HipHop eJay 5 подсвечиваются так же красочно, а вертящиеся фоновые объекты, присущие «танцевальному» собрату, очень удачно заменены всплывающими картинками и фрагментами граффити.

Инсталляция новой версии стала занимать два компакт-диска. По сравнению с четвертой частью заметно повеселели цвета интерфейса. Некоторые функции перекочевали из вышеупомянутого Dance eJay 6. Например, появился Keyz Generator («а-ля синтезатор») для создания собственных мелодий. От Hyper Generator он отличается лишь архивом используемых сэмплов.

Появившийся в Dance eJay 6 модуль Mophonix Supabass также нашел применение и в HipHop eJay 5. С его помощью нетрудно создавать собственные басовые партии или редактировать сгенерированные, пользуясь различными эффектами и варьируя всяческие настройки. Так, легко сделать ритм синкопируемым, изменить тональность и длительность звуков и многое другое. Тот факт, что в данном пакете отсутствует Bass Generator, знакомый нам еще по пятой части Dance eJay, ничуть не смущает, так как по возможностям Mophonix Supabass его значительно превосходит.

Радикально переделан модуль для создания скрэтчей. В новом Scratch Kreator вы не найдете двух пластинок и двигать мышкой, как диджей руками, вам тоже не придется. Долой детские игры – теперь все серьезнее! Используя данную студию, вы сумеете гораздо точнее добиться желаемого искажения звука. В левой части экрана располагается синусоида сэмпла, подвергающегося обработке. Большую часть экрана занимает сетка, где можно творить различные искажения. Вначале следует выбрать схему изменения сэмпла, а затем применить ее к выделенному фрагменту в сетке. Кроме того, Scratch Kreator снабжен рядом эффектов, оказывающих значительную помощь в создании диджейских «примочек».

Существенно преобразилась студия записи голоса. Rap'n'Record состоит из двух основных частей. Первая – это собственно раздел для записи звука. В нем можно накладывать всяческие эффекты (эхо, хор, реверберация), изменять тембр и регулировать уровень записи. Вторая часть служит для редактирования сохраненного вокала. Здесь вы можете произвольно «кромсать» ваш голосовой сэмпл и склеивать его впоследствии в любом порядке.



HipHop 5 оборудован отличным микшером

Наконец-то в HipHop eJay 5 поместили полноценную FX Studio, точь-в-точь такую же, как мы привыкли наблюдать в Dance eJay, – с вокодером, эквалайзером, разделом с эффектами и модулем Time & Tune, позволяющим изменять тональность и скорость воспроизведения редактируемого элемента. Хочется также поблагодарить разработчиков за отличную библиотеку сэмплов, а именно, за прекрасные фрагменты рэпа.

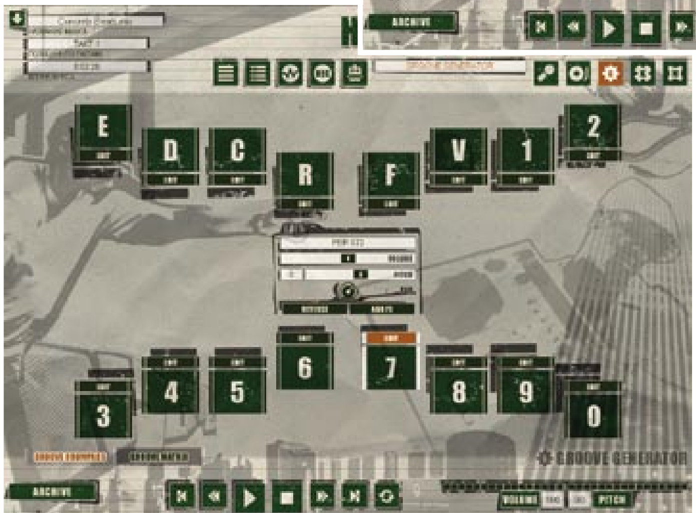
Следующим нововведением данного конструктора стал Voice Generator, также знакомый нам еще по Dance eJay 5. Он ничуть не изменился и по-прежнему «читает» напечатанный латинскими буквами текст электронными голосами. Добавилась Recording Studio, с помощью которой легко загружать в программу композиции с Audio CD.

По сравнению с четвертой частью претерпел изменения и Mixer. Отныне в FX Box можно накладывать эффекты на отдельные дорожки, а в Booster присутствуют эквалайзер, компрессор и стереорасширитель.

Увы, придется огорчить тех, кто увлекался созданием собственных граффити в прошлой версии программы. Tag Generator был безжалостно изъят. Но как ни велика эта утрата, HipHop eJay 5 не лишился своего неповторимого микроклимата, который вдохновляет на творчество.



С помощью Keyz Generator легко записывать собственные мелодии



Groove Generator служит для формирования цепочек ударных инструментов





HIPHOP eJAY 5

Разработчик eJay
Издатель «Мультитрейд»



ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепный продукт, позволяющий создавать танцевальную музыку

ЗА	ПРОТИВ
Прекрасный обновленный интерфейс; Scratch Kreator для создания навороченных скрэтчей; новые инструменты: Keyz Generator,Voice Generator и Mophonix Supabass; новые студии для записи музыки и голоса; усовершенствованные Mixer и FX Studio	Отсутствует Tag Generator

Вопросы и ответы

Хотел переписать на видеокассету кусок игры из своего компьютера. Подключил кабель: «тюльпан» в видеокарту, «скарт» в видеомагнитофон – ничего. Попробовал звук – тоже ничего. Проблема заинтересовала, оказалось, что никто в этом ничего не понимает, литературы тоже не нашел. Может, вы поможете? Видеокарта Rage Fury Pro/Xpert 2000 Pro. Входа S-Video на видеомагнитофоне нет.

Кононов Е., Киев

Разумеется, поможем. Правда, процесс записи с компьютера на видеомагнитофон потребует некоторых инженерных навыков. Во-первых, вам понадобится три коаксиальных кабеля необходимой длины. Один из них должен на выходе и входе иметь стандартные разъемы «тюльпан» для подключения в видеомагнитофон и видеокарту соответственно. Если на последней есть только S-Video-выход, тогда понадобится еще и переходник с S-Video на «тюльпан». Второй и третий кабели придется модифицировать самостоятельно. С одного конца у каждого из них тоже должно быть по «тюльпану» – их вы вставите в аудиовходы видеомагнитофона. С другого конца кабели соединяются и подключаются к штыревому стереоразъему, который вам следует включить в ПК вместо колонок. Эту дикую конструкцию можно собрать минут примерно за пятнадцать.

Собственно, теоретически теперь у вас все готово для вывода изображения на магнитофон. Для настройки ПО рекомендуем сначала подключить все кабели к телевизору – и с помощью драйверов видеокарты убедиться, что картинка таки появляется на экране. Судя по тому, как вы написали название модели вашей видеокарты, драйверы у нее установлены стандартные, поэтому стоит загрузить свежую версию с сайта www.ati.com.

Ах да, один маленький вопросик: а зачем вам вообще понадобилось записывать игру на видеомагнитофон?



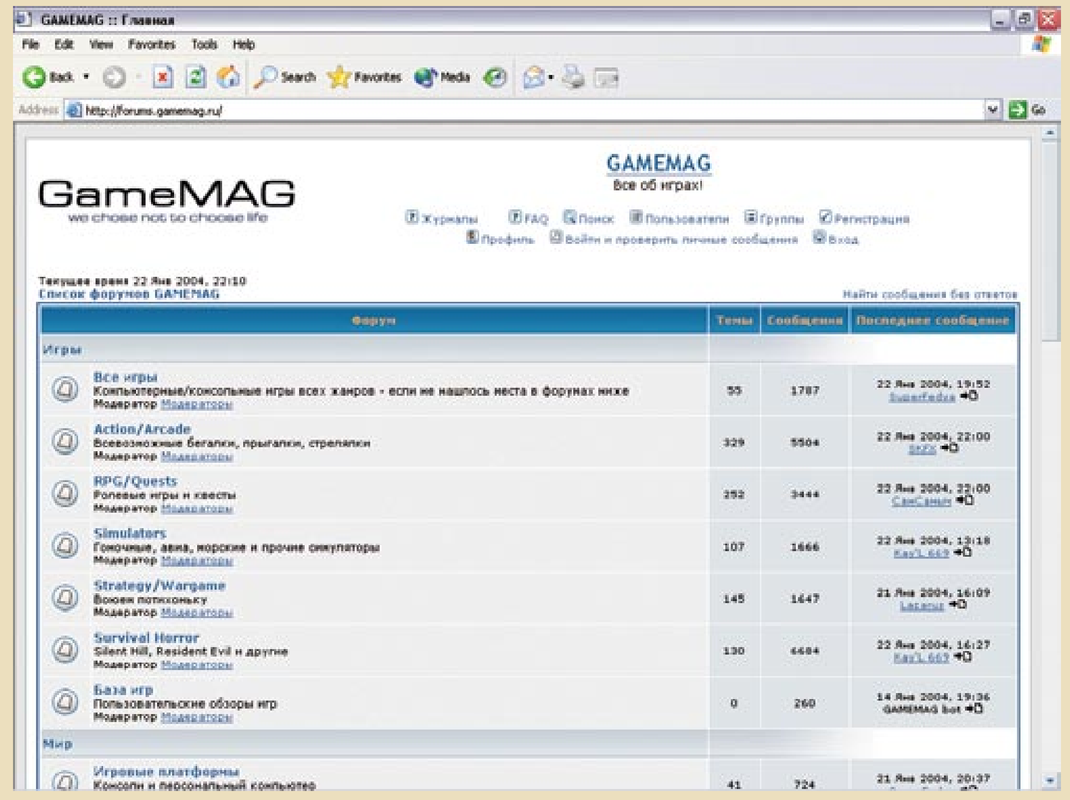
Свой форум

Устали от того, что вас постоянно отправляют в черный список на популярных форумах? Недовольны уровнем интеллекта тамошних посетителей? Хотите создать свое сообщество любителей поболтать? Нет ничего проще.

Для начала вам понадобится хостинг. Хостинг – это место на сервере, на котором разрешено разместить собственные Web-скрипты. В нашем случае вам потребуется хостинг с поддержкой PHP и какой-нибудь базы данных, желательно MySQL. Обычно, такие услуги предоставляют все провайдеры Internet, нужно лишь вежливо их об этом попросить (и оплатить выставленный счет, разумеется). Возможно, вам удастся найти хороший бесплатный хостинг с PHP и MySQL, но нам в это не очень верится – как правило, такие фирмы-альтруисты очень быстро закрываются.

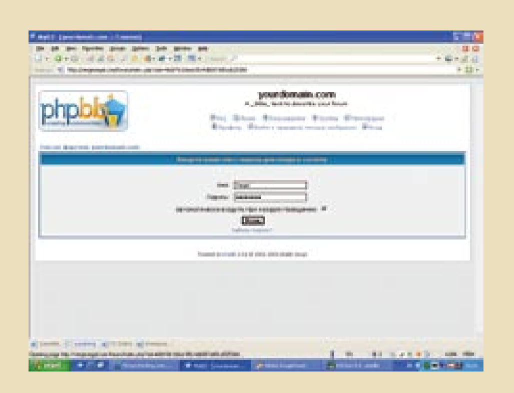
После этого стоит определиться с движком для форума. Существует великое множество различных систем, однако сегодня мы рассмотрим phpBB2 (*www.phpbb.com*) – благо, он является одним из самых распространенных.

Отправляйтесь на *www.phpbb.com/downloads.php* и загрузите себе самую свежую версию. Заодно прихватите файлы с русской (или украинской) локализацией.

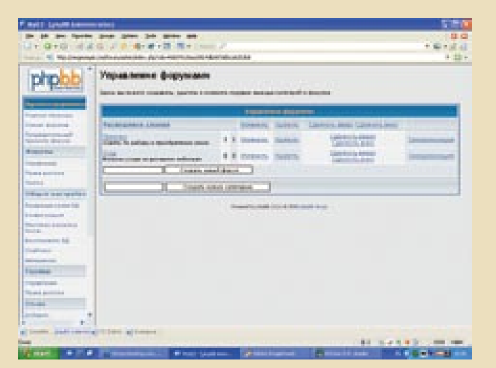


Внешний вид форума на основе движка phpBB2

Настройка phpBB2

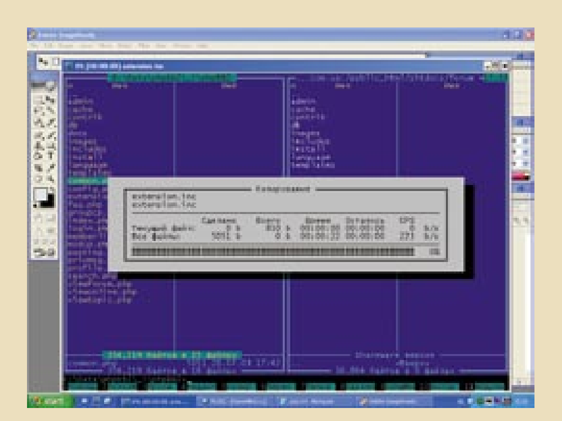


1. Откройте сайт с вашим форумом в окне броузера и войдите в систему под тем именем, которое вы сами придумали при установке форума.

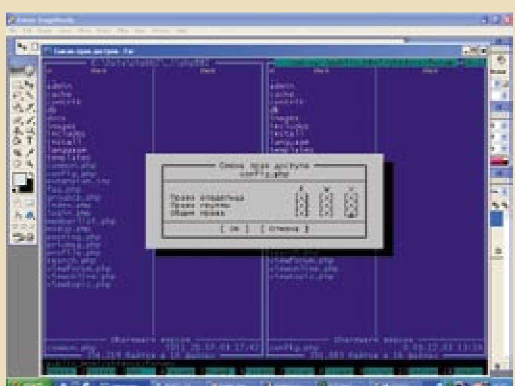


2. Щелкните по ссылке внизу «*Перейти в административный раздел*». Зайдите в раздел «*Форумы*»->«*Управление*» и определите разделы для общения посетителей сайта.

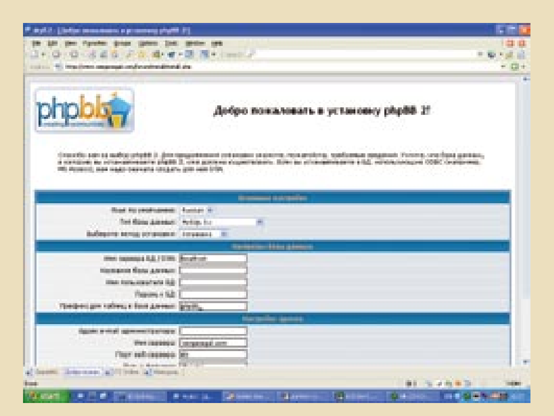
Установка phpBB2



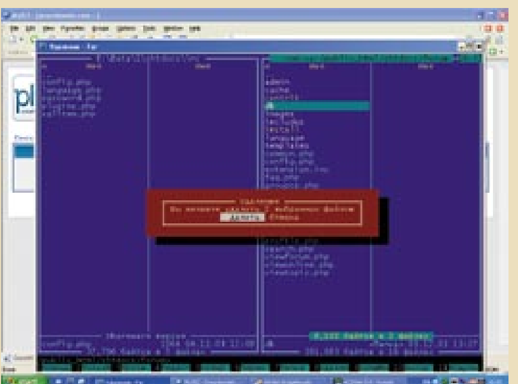
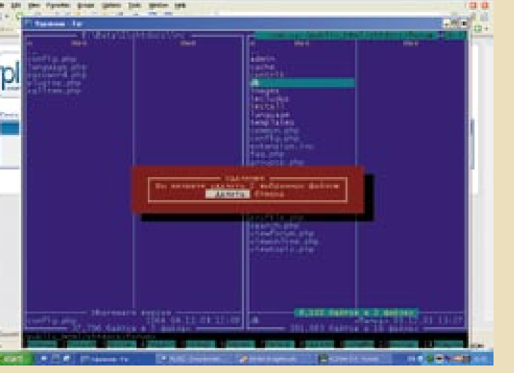
1. С помощью любимого ftp-клиента загрузите распакованный архив на свой хостинг в папку *forum* (или любую другую по вашему желанию).



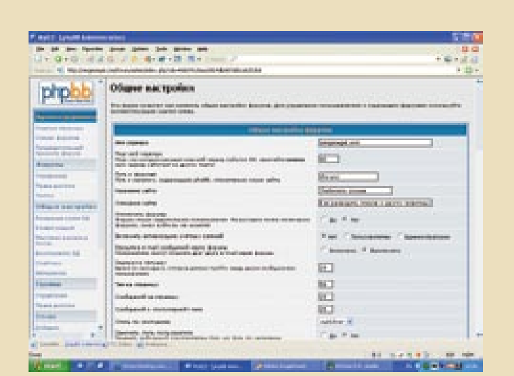
2. Временно измените права доступа для файла config.php так, чтобы в него можно было писать данные (режим 0x777).



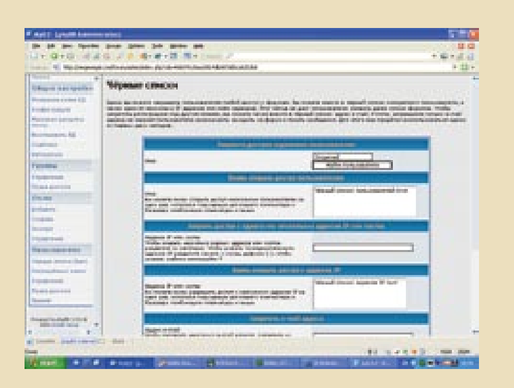
3. Перейдите к странице *www.вашсайт.com/forum* и приступайте к инсталляции – она будет происходить на сервере, но наблюдать за ней можно в окне броузера. Все параметры БД вам необходимо узнать у своего хостинг-провайдера.

4. По окончании установки не забудьте удалить папки *contrib* и *install*. И заодно измените права доступа для файла config.php, чтобы в него больше нельзя было писать. Это защитит форум от взлома со стороны хакеров.



3. В разделе *«Общие настройки»->«Конфигурация»* придумайте название вашему форуму и настройте параметры регистрации пользователей.



4. Используйте раздел *«Пользователи»->«Черные списки»* для того, чтобы избавиться от особо назойливых и некультурных посетителей.

У меня отсутствует диск А:. Я слышал, его можно подключить в первоначальных настройках компьютера. Как туда зайти и что надо делать? У меня ОС Windows 98.
Алексей, Ивано-Франковск

Очевидно, в данном случае под «первоначальными настройками компьютера» подразумевались установки BIOS. Чтобы получить к ним доступ, необходимо после включения ПК нажать клавишу *Delete*. Но перед этим убедитесь, что дисковод для гибких дисков 3,5” физически присутствует в вашем компьютере, так как после инициализации его в BIOS он не материализуется из ниоткуда. Например, в наших домашних ПК данный атавизм давно искоренен.

В BIOS зайдите в раздел *Advanced Peripherals* и в пункте *Floppy Drive* измените *Disabled* на *Enabled* (клавишами *Page Up* и *Page Down*). Затем выйдите из подраздела и нажмите *F10*, чтобы записать изменения в память. Теперь, после перезагрузки ПК, дисковод должен появиться среди доступных устройств. Если, конечно, он не был отключен физически.

А вообще-то, мы рекомендуем выбросить трехдюймовый дисковод в мусорник и перейти на использование USB-ключей, что намного удобней, да и объем выше на порядок.

У меня компьютер Celeron 1.1 с интегрированным звуком AC’97. Ко мне приходили друзья настроить мне ПК, чтобы он работал быстрее. После их ухода пропал звук, хотя колонки работают и подключено все правильно. В Windows ползунка настройки громкости тоже нет.
Наталья, Луганск

Ну, для начала этих друзей больше на пушечный выстрел не подпускайте к компьютеру. Что касается решения проблем с восстановлением звука, то способов существует несколько. Во-первых, возможно, ваши товарищи просто отключили AC’97 в BIOS – в этом случае нужно зайти в раздел *Integrated Peripherals* в BIOS и включить его обратно (Enabled). Во-вторых, они могли разогнать ваш ПК по частоте процессора, а это иногда приводит к тому, что интегрированный звук перестает функционировать. Решается это опять-таки путем настроек BIOS, однако в каждом конкретном случае они различны. Гарантированно «вылечить» проблему удается загрузкой фабричных настроек (Load Fail-safe settings) в том же BIOS, правда, все модификации, которые были внесены в него вашими друзьями, при этом будут утрачены.



Очень хочу поиграть в Need for Speed: Undeground с друзьями по локальной сети, но в игре такого режима нет. Подскажите кто-нибудь, что делать?

Вопрос на форуме

Действительно, компания EA Games почему-то решила, что все пользователи не только давно имеют мощные выделенные каналы связи, но и горят желанием играть с незнакомыми Джонами и Луисами вместо соседских Иванов и Леонидов. К счастью, добрые и отзывчивые поклонники игры, как обычно, решили данную проблему.

Все, что вам понадобится, – это клиент и сервер для сетевой игры, которые можно получить с www.3priedez.net/nfsu/. Объем их настолько мизерный, что мы даже постеснялись выкладывать и то и другое на диск. Запустите сервер на одном из ПК, а клиенты на всех компьютерах, с которых вы планируете играть по сети. На каждом из них пропишите в настройках IP-адрес сервера (его можно узнать, выполнив команду ipconfig из командной строки Windows). Нажмите кнопку Use LAN Server и не закрывайте (!) окно.

После этого обычным образом запускайте NFS: Undeground, входите в раздел Play Online, создавайте игровой профиль и наслаждайтесь.

Только один недостаток – на момент написания материала LAN-сервер NFSU не поддерживал статистику, но, возможно, к выходу номера все это будет исправлено.

Я хочу сделать так, чтобы Outlook сворачивался не в системный трей, а в маленький значок рядом с часами!

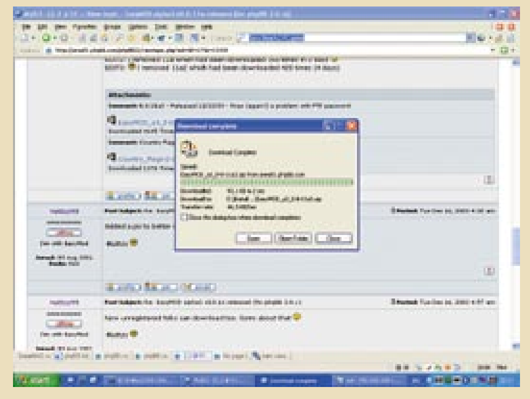
Александр, вопрос по e-mail

Несмотря на то что в Outlook 2002 такая функция не является документированной, сделать это все-таки несложно. Используйте редактор реестра regedit, чтобы добавить в ветку *HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\10.0\Outlook\Preferences* ключ MinToTray типа *dword* и присвоить ему значение 1. Теперь закройте Outlook 2002 и запустите его снова – по кнопке минимизации он будет прятаться в маленький, почти незаметный значок.

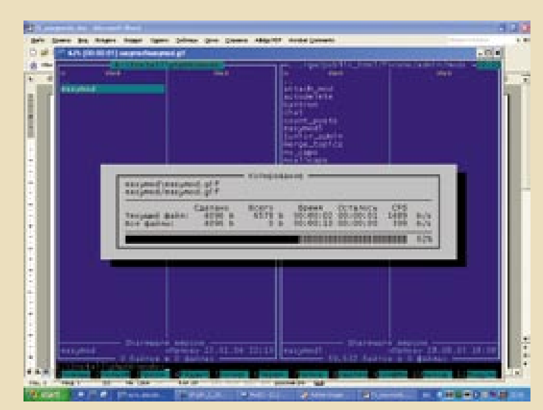
В Outlook 2003 это сделать еще проще. Щелкаем правой кнопкой по значку программы в панели задач, выбираем *Hide when minimized*, и вуаля – она будет сворачиваться исключительно в область замечаний (рядом с часами).

Установка дополнений для phpBB2

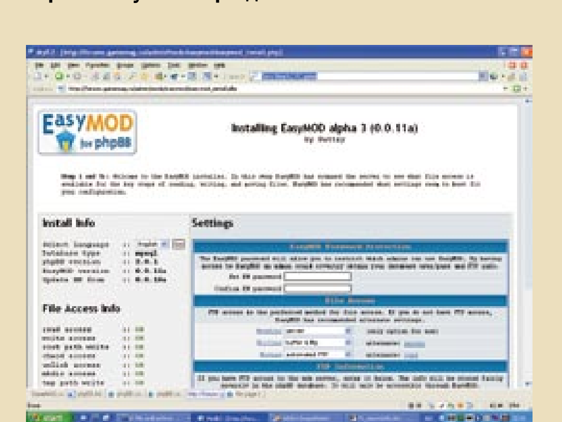
Наверняка, изучая другие форумы, основанные на phpBB2, вы не раз обнаруживали некоторые функции, которые у вас отсутствуют. Например, добавление файлов к сообщениям, возможность общаться в чате прямо на сайте или автоматическое преобразование транслитерации в кириллицу. Такие дополнения называются «модами» и устанавливаются отдельно. Их существует просто огромное количество, изучите хотя бы сайт www.phpbbhacks.com, который посвящен подобным улучшениям форума. Для удобной их инсталляции предназначена утилита EasyMOD. Конечно, вы можете выполнить все необходимые действия вручную, но EasyMOD сэкономит немало времени. Да, учтите также, что этот скрипт далек от совершенства, так что иногда вам придется поработать самостоятельно.



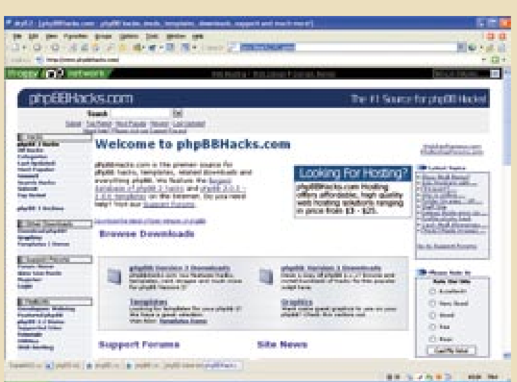
1. Перейдите к сайту *area51.phpbb.com/phpBB22/viewforum.php?f=15* и загрузите самую свежую версию EasyMOD из раздела *Announcements and News*.



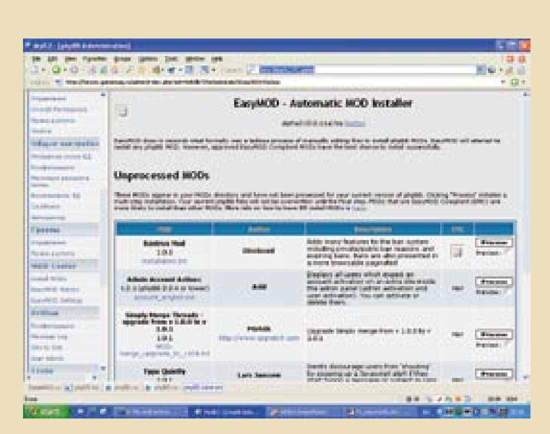
2. С помощью вашего любимого FTP-клиента загрузите папку *easymod* из полученного архива на форум вашего сайта в подпапку *admin/mods/*.



3. Перейдите к адресу *www.вашсайт.com/вашфорум/admin/mods/easymod/easymod_install.php* и приступайте к инсталляции.



4. По завершении установки зайдите на *phpbbhacks.com* и выберите интересующие вас моды. По FTP загрузите их в папку *admin/mods/*.



5. Перейдите в административный раздел. Щелкните по *MOD Center ->Install Mods* и введите свой пароль. Вы увидите список модов, готовых к инсталляции.



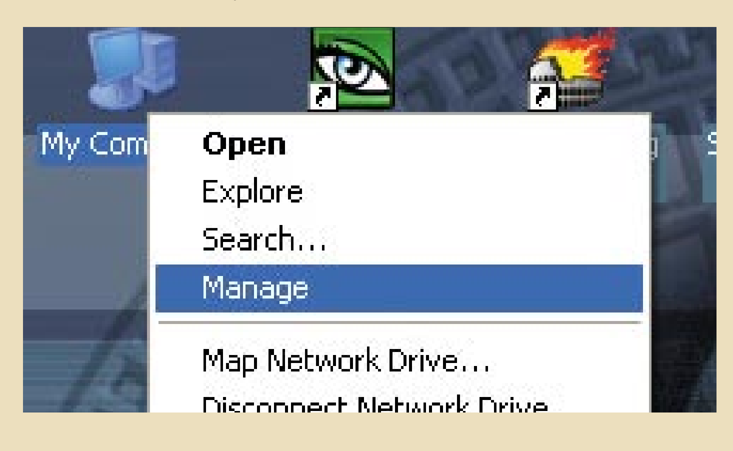
6. Щелкните *Process* возле выбранного дополнения и следуйте указаниям EasyMOD. Если что-то не получается – этот мод придется устанавливать вручную.

Размечаем новый жесткий диск

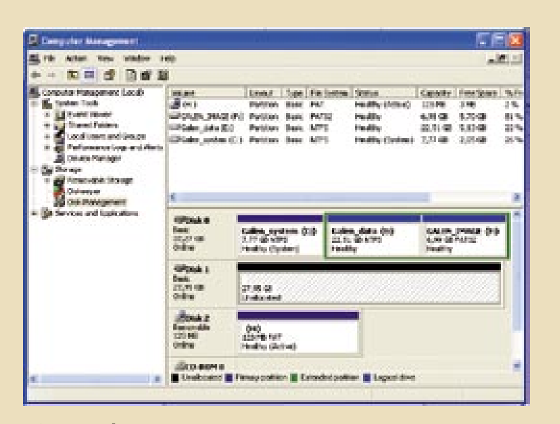
Купил новый жесткий диск, установил его в компьютер. Но как разметить и отформатировать – не знаю, никаких программ вроде Partition Magic под рукой нет. Что делать?

Василий, Жмеринка

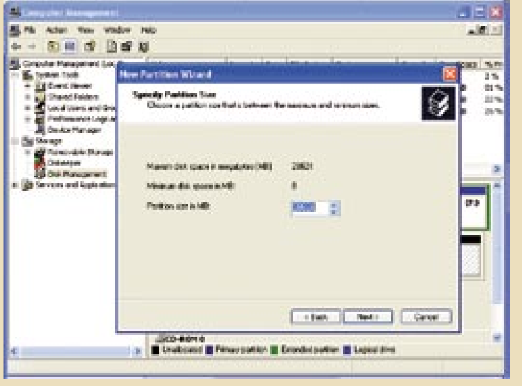
Прежде всего решите, будет ли этот диск основным или вспомогательным. В первом случае вам надо заново установить на него операционную систему – во время инсталляции она сама произведет необходимые действия. Во втором – придется разметить его самостоятельно. Windows XP уже имеет встроенные средства для решения этой задачи. Но сначала необходимо убедиться, что у вас есть права администратора на вашем компьютере.



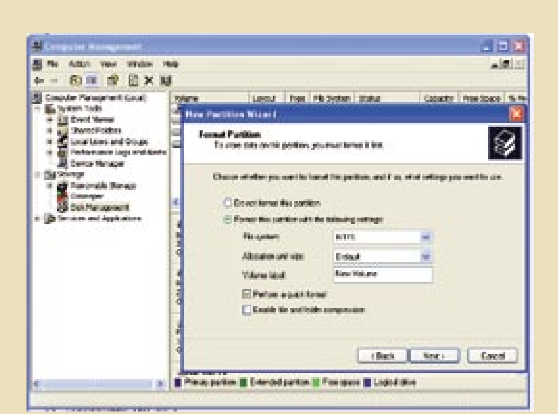
1. Щелкните правой кнопкой мыши по иконке *My Computer* (*«Мой компьютер»*) и укажите *Manage* (*«Управление»*)



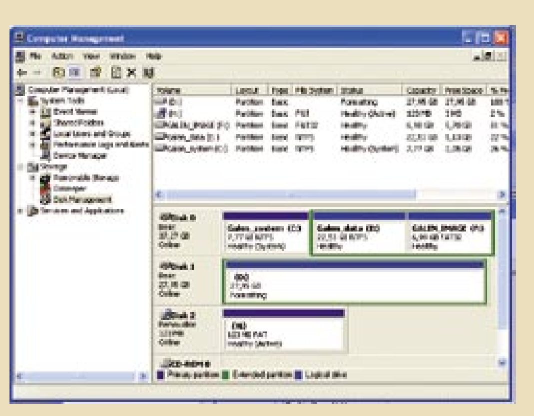
2. Выберите раздел *Disk Management* (*«Управление дисками»*). Вы увидите новый диск и на нем блок, символизирующий неразмеченное пространство (*Unallocated*)



3. Кликните правой кнопкой мыши по этому пространству и выберите команду *Create new partition*. Используйте все свободное место для создаваемого раздела



4. Теперь отформатируйте диск. Опять щелкните правой кнопкой и укажите опцию *Format*. Выберите файловую систему и поставьте галочку *Perform a quick format* (*«Быстрое форматирование»*)



5. Вуаля – система приступила к форматированию в соответствии с выбранными установками. Через некоторое время вы сможете использовать появившийся логический диск

Я пользуюсь электронной почтой на mail.ru, но свой пароль забыла. В электронной почте он есть, так что письма я отправлять могу, а через Интернет посмотреть почту не получается. Помогите!

Татьяна, вопрос по e-mail

Судя по тому, что письмо пришло с адреса @mail.ru, вы, Татьяна, используете один из клиентов, в которых и записан ваш пароль для электронной почты. Что ж, восстановить его, как правило, несложно. Нам неизвестно, какой почтовой программой вы пользуетесь, поэтому дадим ссылки на две удобные утилиты: Advanced Outlook Password Recovery (www.elcomsoft.com/aolpr.html) для получения паролей из Outlook и The Bat! Password Viewer (tinyware.by.ru) для тех же целей в программе The Bat!.

Если же ни один из этих способов не поможет, воспользуйтесь средствами восстановления пароля самой системы mail.ru – просто щелкните по ссылке «Забыли пароль».

Ах да, мы искренне надеемся, что под именем Татьяны не скрывается ее парень, желающий контролировать переписку своей девушки.

Здравствуйте. У меня был компьютер Athlon XP 1800 на материнской плате Epox 8KHA+ с жестким диском WD 1000BB. Я купил себе новый процессор Athlon XP 2500+ и материнскую плату Epox 8RDA3+. Однако после установки процессора и платы я не могу загрузиться – компьютер не видит жесткого диска. Я переставил обратно – жесткий диск работает, и все грузится. Помогите, пожалуйста, решить эту проблему.

Сергей, вопрос по e-mail

У вас совершенно уникальная ситуация – вы столкнулись с довольно редкой в наше время несовместимостью компонентов. Действительно, жесткие диски Western Digital серии BB иногда некорректно распознаются или вовсе не распознаются материнскими платами Epox 8RDA3+. По нашему опыту можем заметить, что такое случается в основном со сравнительно старыми дисками WD.

Какой именно из двух компонентов виноват, мы не знаем, но в данном случае это и не важно. И жесткий диск Western Digital, и материнская плата 8RDA3+ – весьма удачные приобретения, поэтому мы не станем советовать вам отказаться от чего-то конкретного. Вам решать – что стоит заменить. Впрочем, раз вы уже решились сделать апгрейд системы, то, может, стоит заодно увеличить и объем жесткого диска, купив новый винчестер?



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ



РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

МУЛЬТИМЕДИА

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ





INTERNET



РАЗНОЕ



РАЗНОЕ

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
В РАЗДЕЛЕ



ЗВОНИТЕ: 270-38-90, 249-6357
E-MAIL: ADVERT@ITC.UA

ЦИФРОВОЕ ФОТО



1 ФЕВРАЛЯ 1709

Команда английского корабля обнаружила на острове архипелага Хуан-Фернандес моряка Александра Селкирка (1676–1721). В 1704 году после ссоры с капитаном его высадили на необитаемый берег. История спасения Селкирка легла в основу романа «Робинзон Крузо».

www.gochile.cl



2 ФЕВРАЛЯ 1924

Во время первых зимних олимпийских игр в Шамони (Франция) представители 14 стран основали Международную федерацию лыжного спорта. Они также договорились, что ежегодно организация будет проводить международные соревнования по лыжным гонкам.

www.fis-ski.com
www.goski.ru

3 ФЕВРАЛЯ 2004

В древней столице Японии Наре проходит праздник Мандоро. Он начинается, когда в храме Касуга Тайся зажигают 2000 каменных и около тысячи бронзовых фонарей. Все они в разное время дарились храму паломниками.

www.yamasa.org/japan/english/destinations/nara/

6 ФЕВРАЛЯ 1819

Основан порт Сингапур. В этот день представитель Ост-Индской компании Томас Раффлс (1781–1826) подписал с правителями Синга-Пура (в переводе с санскрита – город льва) договор о создании на острове британского поселения и торгового порта.

www.knowledgenet.com.sg

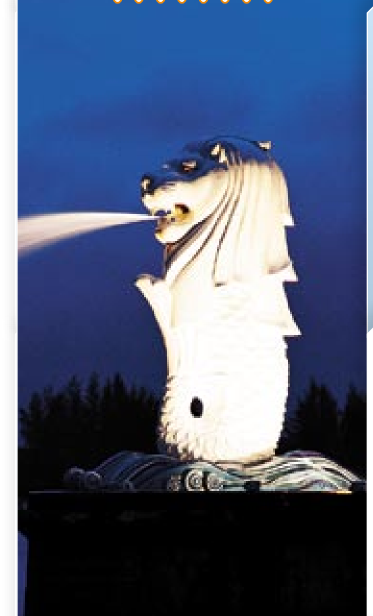
7 ФЕВРАЛЯ 1914

В фильме «Детские автогонки в Венеции» Чарли Чаплин (1889–1977) впервые появился в роли «маленького бродяги», вскоре принесшей ему мировую известность. Его предыдущий персонаж – денди из фильма «Зарабатывая на жизнь» – оказался непопулярным.

www.charliechaplin.com







11 ФЕВРАЛЯ 1894

Во Львове прошел первый конгресс украинского физкультурного общества «Сокол». Василя Нагорного (1848–1921) избрали председателем организации. В 1895 г. городские власти бесплатно выделили землю под строительство стадиона для «Сокола».

www.sport-arena.com.ua

12 ФЕВРАЛЯ 1899

После поражения в войне с США Испания, потерявшая контроль над частью территории Микронезии, продала Германии за 25 млн. песет Каролинские, Марианские острова и Палау. Немецкое управление территориями сохранялось до Первой мировой войны.

www.cnmi-guide.com/history/

13 ФЕВРАЛЯ 1949

В Кито (Эквадор) после трансляции радиоспектакля по мотивам «Войны миров» Герберта Уэллса началась паника. Когда люди услышали, что соседнее селение разрушают марсиане, они вышли на улицы в поисках захватчиков. Пятнадцать человек были убиты.

lib.ru/INOFANT/

17 ФЕВРАЛЯ 1984

На международной выставке в Чикаго компания Atari представила видеоигру FIREFOX – шутер по мотивам одноименного фильма Клинта Иствуда (р. 1930) «Огненный лис». Игрок должен был угнать сверхсекретный истребитель из СССР, преодолев систему ПВО.

www.atarihq.com

18 ФЕВРАЛЯ 869

В Риме умер св. Кирилл (р. около 827), который по одной из версий является составителем славянской азбуки, глаголицы. Большинство букв этого алфавита невозможно было написать одним росчерком пера, и распространение получила другая азбука, названная в честь святого кириллицей.

www.omniglot.com

19 ФЕВРАЛЯ 1934

В Одессе состоялся первый сольный концерт Святослава Рихтера (1915–1997). Молодой пианист исполнил сложные произведения Шопена. Рихтер даже в детстве никогда не играл гаммы, а начал самостоятельно учиться музыке с Первого ноктюрна Шопена.

www.odessitclub.org

22 ФЕВРАЛЯ 1619

Мария Медичи (1573–1642), находившаяся под домашним арестом в замке Блуа, выехала в сторону Парижа. По дороге к королеве-матери присоединялась знать, недовольная Людовиком XIII (1601–1641). Возглавив собранное войско, Медичи подняла восстание.

www.ville-blois.fr



23 ФЕВРАЛЯ 1994

Правительство Франции представило в парламент проект военной доктрины. Документ предусматривал замену ядерных испытаний моделированием взрыва на суперкомпьютерах, которые по вычислительной мощи в течение 10 лет должны догнать американские супер-ЭВМ.

www.top500.org

25 ФЕВРАЛЯ 1989

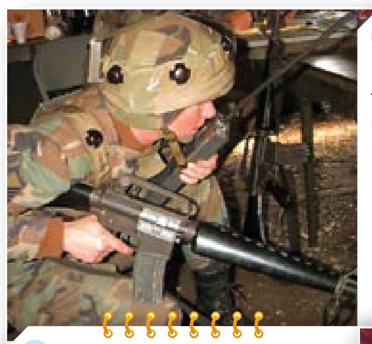
Олжас Сулеманов выступил по казахскому телевидению и призвал запретить ядерные испытания на Семипалатинском полигоне. СССР провел в Казахстане 456 ядерных и термоядерных взрывов (из них 116 открытые), мощность которых в 2500 раз превзошла взрыв в Хиросиме.

www.semsk.kz

26 ФЕВРАЛЯ 1919

Большой каньон (США) объявлен Национальным парком. В 1919 г. этот геологический памятник посетили 44 173 туриста. В настоящее время посмотреть на причудливые скалы ежегодно приезжает около миллиона человек. Длина каньона – 320 км, глубина – до 1800 м.

www.nps.gov/grca



4 ФЕВРАЛЯ 1494

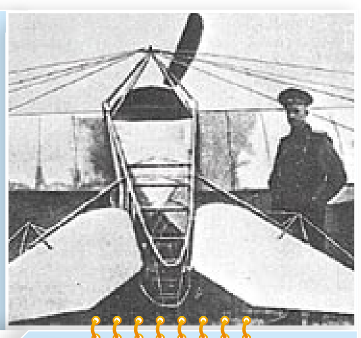
В Кракове умер Юрий Дрогобыч (Котермак) (р. 1450) – уроженец Дрогобыча, астроном и доктор медицины. В 1483 г. в Риме была отпечатана книга ученого из Руси – «Iudicium prenosticon Anni MCCCCLXXXIII currentis Magistri Georgii Drohobicz de Russia…».

www.histomed.kiev.ua

5 ФЕВРАЛЯ 1974

Американский космический аппарат «Маринер-10» прошел недалеко от Венеры (расстояние в ближайшей точке – 5700 км) и передал на Землю снимки планеты. Аппарат использовал гравитационное поле Венеры для того, чтобы быстрее добраться до Меркурия.

astronews.prao.psn.ru



8 ФЕВРАЛЯ 1964

На вооружение армии США принята штурмовая автоматическая винтовка М-16. Оружие разработал конструктор фирмы Armalite Юджин Стонер (1922–1997). Винтовка успешно прошла испытания ARPA (Агентство перспективных исследований) во время войны во Вьетнаме.

world.guns.ru

9 ФЕВРАЛЯ 1909

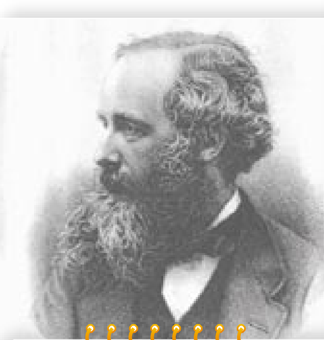
В Германию с официальным визитом на поезде прибыл английский король Эдуард VII (1841–1910). Оркестр начал играть «Боже, храни короля», но так как у Эдуарда VII возникла проблема с облачением в форму, государственный гимн исполнили семнадцать раз.

www.royal.gov.uk

10 ФЕВРАЛЯ 1914

Киевское общество воздухоплавания присудило летчику Петру Нестерову (1887–1914) золотую медаль. Так были отмечены достижения пилота: научная разработка вопроса о глубоких кренах самолета и осуществленная им фигура высшего пилотажа – «мертвая петля».

www.nebo.kiev.ua



14 ФЕВРАЛЯ 1989

Skyphone стала первой компанией, предоставляющей услуги спутниковой телефонной связи. Пассажиры 14-часового рейса Британских авиалиний Лондон–Нью-Йорк могли сделать звонок прямо с борта самолета. Стоимость сервиса была небольшой – от $9,50.

mobila.net.ua

15 ФЕВРАЛЯ 1564

В Пизе родился Галилео Галилей (ум. 1642) – математик, физик и астроном. Он поддержал гелиоцентрическую теорию Коперника, за что преследовался Римско-католической церковью. Последние восемь лет жизни ученый провел под домашним арестом.

www.galileo-galilei.org



16 ФЕВРАЛЯ 1804

Проведена операция, которую адмирал Нельсон (1758–1805) назвал самой дерзкой операцией века: команда американских моряков пробралась во вражеский порт и уничтожила захваченный арабами фрегат «Филадельфия». Ни один американец не пострадал.

www.history.navy.mil

20 ФЕВРАЛЯ 1854

Максвелл (1831–1879) в письме Томсону (1824–1907) сообщил о намерении «атаковать электричество». Результатом «атаки» стала первая из работ Максвелла, посвященных электромагнитному полю. Физический термин «поле» впервые упомянут в этом же письме.

physicsweb.org

21 ФЕВРАЛЯ 2004

В Рио-де-Жанейро начинается карнавал. Праздник проходит с большим размахом: на самбодроме, построенном по проекту знаменитого архитектора Оскара Нимейера (р. 1907), проводится парад танцевальных школ самбы. Ежегодно для карнавала сочиняют новую музыку.

ipanema.com



24 ФЕВРАЛЯ 1949

С полигона Уайт-Сэндз (США) стартовала двухступенчатая ракета Bumper-WAC, поднявшая на высоту 393 км полезный груз массой 23 кг. Эту первую многоступенчатую ракету сконструировал Вернер фон Браун (1912–1976), ранее работавший на германский рейх.

www.spaceline.org

27 ФЕВРАЛЯ 1964

Правительство Италии объявило, что готово рассмотреть проекты спасения Пизанской башни. Устранять крен сооружения начали через пять лет после начала строительства в 1173 г. Остановить отклонение башни от вертикали пытались в 1272, 1838, 1934 гг.

torre.duomo.pisa.it



28 ФЕВРАЛЯ 1999

Sunday Business сообщила, что хакеры получили контроль над британским военным спутником связи и потребовали у правительства выплаты выкупа. Через три дня анонимный представитель Министерства обороны Великобритании опроверг это сообщение.

www.antionline.com

29 ФЕВРАЛЯ 1984

IBM выпустила портативный персональный компьютер. Он весил 13,6 кг и был тяжеловат для переносного устройства. Машина работала под управлением процессора Intel 8088, имела 256 KB памяти, черно-белый дисплей, 5-дюймовые дисководы и стоила $2900.

www.computercloset.org



www.jpl.nasa.gov/mer2004/rover-images/images.html
Зонд «Бигль» передал на Землю снимки поверхности Марса

www.adage.com/news.cms?newsId=39400
Говорят, что здесь лежат самые популярные рекламные ролики 2003 г.

www.amnh.org/exhibitions/vodou/
Выставка «Священное искусство гаитянских вуду»

www.cia.gov/cia/information/artifacts/index.htm
Некоторые экспонаты с выставки шпионского оборудования. Организатор экспозиции – ЦРУ

www.otherthings.com/grafarc/flash/view.htm
А вот так делаются граффити

www.toothpasteworld.com/
Мир зубной пасты (если, конечно, она вам не надоела в телерекламах)

www.bigredhair.com/robots
Механические чудеса XIX века

www.monobrow.com
Люди со сросшимися бровями – особая категория. У них даже свой сайт есть

ww.bushin30seconds.org
Конкурс 30-секундных антибушевских роликов

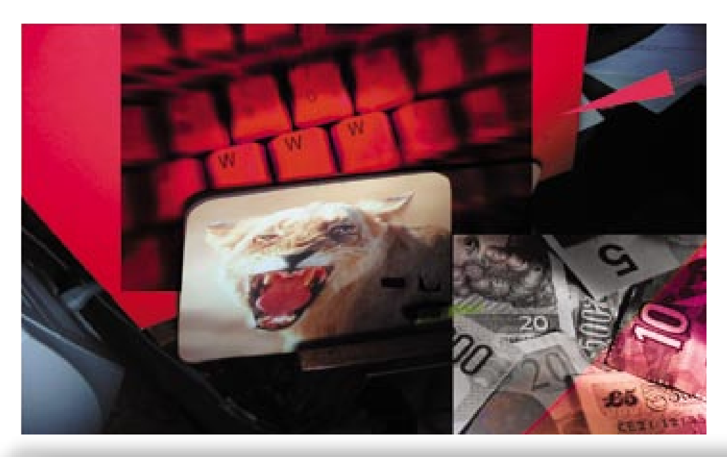
www.museumofhoaxes.com/hoaxsites.html
Сайты-мистификации

www.lib.ru/PXESY/TARANTINO/kill_bill.txt
Библиотека Мошкова пополнилась сценарием фильма «Убить Билла»

Всемирная Сеть – 2003. Знаковые события и тенденции

«Internet возвращается?». Под таким заголовком влиятельный онлайновый журнал Salon.com опубликовал обзор (**www.salon.com/tech/feature/2003/12/24/year_in_review_2003/print.html**) самых заметных (по мнению авторов этого издания) событий и тенденций, проявившихся в ушедшем 2003-м. За пару недель до Нового года случилось невиданное (такого, по крайней мере, не наблюдалось с 2000 г.): домен Men.com был продан за семизначную сумму, а точнее, за 1,3 млн. долл. Неужели началось «коммерческое» возрождение Сети? Поживем – увидим, а пока ознакомьтесь с другими темами, которые отметил Salon.com.

Появился политик, отлично осознающий значение Internet. Бывший губернатор штата Вермонт, один из вероятных кандидатов на президентских выборах 2004 года в США Ховард Дин ведет онлайновый дневник, заправляет работой десятка порталов и «засвечивается» на сетевых тусовках типа Meetup.com. Его сторонники объединяются через Сеть, а по количеству собранных средств на избирательную кампанию он уже оставил далеко позади многих конкурентов.



Самая популярная страшилка года – «спама стало так много, что он вскоре задавит нормальную электронную почту». Приходится спасаться с помощью фильтров, но при этом мы вынуждены сражаться как со спамом, так и с самими фильтрами, порой отсекающими нужные послания.

Прошедший год был ознаменован крутым поворотом в сфере цифровых авторских прав на фильмы и музыку. Apple открыла музыкальный сервис iTunes Music Store, сразу же завоевавший огромную популярность в США, после чего подобные онлайновые музыкальные службы в Сети начали расти как грибы после дождя.

SCO Group объявила, что владеет патентом на часть кода ядра Linux и затеяла судебную тяжбу против IBM, требуя миллиардных компенсаций, – а заодно начала крестовый поход против GNU/GPL. Все обстоит очень серьезно: на стороне SCO «воюет» адвокатская фирма, специализирующаяся по бракоразводным процессам, а пиар-акции приобрели такой размах, что порой кажется, будто в суде будут решаться судьбы всего движения Open Source.

Всемирная Сеть – 2003. Самые популярные сервисы

Еще раз напомню уважаемым читателям, что в ушедшем году, как считают некоторые эксперты, начался ренессанс доткомов. Многие из них предоставляют сетевому населению разнообразные приятные и полезные услуги. Уважаемая газета The Washington Post накануне новогодних празднеств ознакомила своих читателей с кратким списком наиболее популярных, по ее мнению, Internet-сервисов.

iTunes (**www.itunes.com**). Уже упоминавшийся в этой подборке музыкальный «магазин» от Apple за восемь месяцев работы «продал» 25 миллионов загрузок по 39 центов за штуку.

Friendster (**www.friendster.com**). Данный ресурс дебютировал в марте, что по времени совпало с новым витком сетевого поклонения простым радостям человеческого общения. Friendster (как и его «коллеги» Tribe.net, LinkedIn и Friendzy) позволяет пользователям завязывать, поддерживать и развивать дружеские отношения по Сети.

Amazon.com. Известнейший онлайновый магазин в представлениях не нуждается. На его сервере не так давно появилась возможность поиска полного текста книг. Всего имеется 33 млн. страниц текста из 120 000 книг от 190 издателей. Также добавились новые товарные группы: пища для гурманов, бытовые и спортивные товары.

Google. Подобно «Амазону» «Гугль» также не сдает своих лидерских позиций, продолжает развиваться и внедрять все новые и новые «фишки». 2003 год был отмечен запуском калькулятора, блокировщика рекламы, почтовой рассылки новостей и предоставлением возможности ведения блогов.

KaZaa. Пиринговая сеть Sharman Networks позиционирует себя как новый Napster. Несмотря на сотни судебных процессов индустрии звукозаписи против лиц, распространяющих защищенные авторским правом записи через Internet, KaZaa занимает первое место по поиску музыки (по данным портала Lycos).



Всемирная Сеть – 2003. Самые популярные слова

Различные сетевые ресурсы обнародовали свои списки наиболее популярных слов, «фраз и имен 2003 года».

Неудивительно, что, например, по данным американского сервера YourDictionary.com, лидеры оказались так или иначе связаны с войной в Ираке. Слово «embedded», которым называли журналистов, «внедренных» в воинские подразделения, принимающие участие в боевых действиях, обошло по популярности не менее распространенные термины «blog» и «SARS» (атипичная пневмония). В категории фраз на первом месте оказалась «Shock-and-awe» («Шок и трепет») – кодовое название военной операции в Ираке, а среди имен безусловным победителем стало имя Саддам Хуссейн. Ни человеку по прозвищу Ahh-nold (новоизбранный губернатор Калифорнии Арнольд Шварценеггер), ни персоне, которую часто называют «W.» (Джордж Буш), не удалось сместить бывшего иракского диктатора с первого места.

По данным поискового сервиса Yahoo!, в первую пятерку самых популярных запросов прошлого года вошли KaZaa, Harry Potter, American Idol (музыкальная телепрограмма), Britney Spears и 50 Cent (модный рэппер). За ними следуют Eminem, WWE (состязания по рестлингу), Paris Hilton, NASCAR и Christina Aguilera. Три запроса из приведенного выше списка (Гарри Поттер, Бритни Спирс и WWE) не выходят из первой десятки уже три года подряд.

Присуждение первого места в техническом разделе связано со случившейся в 2003 г. трагедией – «shuttle Columbia», ну а на следующих позициях расположились модные гэджеты и технологии: цифровые камеры, мобильные телефоны, телевидение высокой четкости (HDTV), MP3-проигрыватели, iPod, TiVo, телевизоры на базе плазменных панелей, DVD-рекордеры и видеокамеры.



Всемирная Сеть – 2003. Мошенничать стали больше

В 2003 г. сетевые лохотроны с успехом продолжали свою незаконную деятельность, направленную на изъятие у простодушных сетян честно заработанных средств.

Американский центр регистрации Internet-мошенничеств (Internet Fraud Complaint Center – IFCC) сообщил, что минувший год выдался «урожайным» на всякого рода противоправные действия, совершаемые с применением сетевых технологий. Зафиксирован 60%-ный рост числа случаев обмана с использованием Всемирной Паутины. Так, если в течение предыдущего года было официально зарегистрировано 75 тыс. жалоб на сетевое «кидалово», то в 2003 г. их число достигло уже 120 тыс.

Свою деятельность IFCC начал в мае 2000 г. и с тех пор исправно собирает десятки тысяч обращений честных граждан по фактам обмана в Сети и передает собранные сведения «компетентным органам» США. На днях руководство Центра объявило о переименовании IFCC в Internet Crime Complaint Center, что должно подчеркнуть изменившуюся специфику работы этой организации. Теперь ее сотрудники занимаются не только случаями Internet-мошенничества, но и уделяют внимание прочему криминалу, проявлений которого в Internet достаточно много.

Всемирная Сеть – 2003. Люди года, по мнению пользователей Rambler

В конце ноября на известном российском портале Rambler было начато онлайновое голосование. Тема – «Человек года», причем, кроме «общего зачета», предусматривался ряд номинаций по сферам деятельности (которые во многом совпадали с делением в рубрикаторе рейтинга Rambler's Top 100). Надо сказать, что каждый из победителей в своем направлении оставил Internet-читателям открытку с личными пожеланиями и автографом, а также дал блицинтервью.

Нас нисколько не удивил тот факт, что в общем зачете третий год подряд первое место занимает президент России Владимир Путин. Однако первая пятерка обновилась полностью, а сразу же за лидером занял подобающее ему место опальный олигарх Михаил Ходорковский. За ним следует иностранец – известнейший пилот «Формулы-1» Михаэль Шумахер. Далее – недавний юбиляр Борис Гребенщиков, а замыкает пятерку актер – «антикиллер» Гоша Куценко. Честно говоря, нам показался несколько странным такой подбор лауреатов.

Победителем в номинации «Дизайн» стал художник Алексей Соловьев (вполне заслуженно!). Титул «Человек года» в категории «Железо» пользователи присудили Куку Хуану, президенту компании Gigabyte Technology, а в разделе «MP3» – Звучке, символу сервера Звуки.Ru. С полным списком «Людей года» можно ознакомиться на официальном сайте проекта.

nenderus.narod.ru/Aria.html
Неофициальный сайт «динозавров» российского металла – группы «Ария»

www.beatles.ru
Тусовка любителей «Битлз» и другой хорошей музыки

barlow.typepad.com
Легендарный Джон Перри Барлоу тоже завел свой личный блог

www.sew-dolling.com
Из серии «И такое бывает». Игрушки-инвалиды

www.canislupus.ru
Все о волках

webexhibits.org/browse.html
Тематический каталог онлайновых галерей на все случаи жизни

www.bancruelfarms.org/meatrix
«Свиная» Матрица

www.androsov.com/luvranyo/luvr01.htm
«Лувранье». Вольные вариации на темы произведений великих художников прошлого

www.ertdfgcvb.ch/p1/fly_2.html
Незамысловатая игра в «самолетики»

www.singingbridges.net
Вы слыхали, как поют... мосты?

www.htf.ru
Happy Tree Friends объявились в Рунете



Делайте ваши ставки, господа

Максим Щербина

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Лот – товар или услуга, выставленные на продажу.
Шаг ставки – минимальная сумма, на которую должен поднять цену следующий участник торгов.
Резервная цена – минимальная цена, за которую продавец согласен уступить свой товар. Обычно покупателям не демонстрируется, но указывается, превышает ли текущая ставка резервную цену или нет. Если резервная цена не достигнута, то лот считается непроданным – это позволяет назначать стартовую цену в 1 гривню и не беспокоиться, что придется отдавать дорогой товар за бесценок.
Блиццена – цена, за которую продавец готов отдать свой товар, не дожидаясь даты окончания торгов.
Фиксированная цена – обычная цена, как в магазине, когда лот приобретается первым покупателем, изъявившим желание купить товар.
Обратный аукцион – торги начинаются с завышенной или номинальной стоимости, но постепенно цена автоматически опускается до заранее определенного минимума, пока кто-нибудь не сделает ставку. Практикуется, в основном, Internet-магазинами.
Proxy bidding (ставка по доверенности) – автоматическое обновление ставок покупателя до указанного максимума. Позволяет не следить постоянно за аукционом и случайно не пропустить завершения торгов.

Даже в самые темные для доткомов времена известный Internet-аукцион eBay приносил своим инвесторам миллионные прибыли, взимая проценты с каждой успешной сделки. Осваивать аналогичный сегмент украинского рынка отваживаются немногие, однако у наших пользователей все же есть возможность купить/продать через Сеть «совсем как новые» вещи или наладить дополнительные каналы сбыта продукции своей фирмы. В данном обзоре мы рассмотрим украинские торговые площадки, ориентированные на конечных потребителей.

Отечественные аукционы создаются с учетом специфики и трудностей нашего рынка. Препятствиями для их успешного развития являются чрезвычайно слабое проникновение систем электронных платежей и нежелание подавляющего числа продавцов брать на себя расходы за пересылку товара в другие регионы. В основном наши аукционы нацелены скорее не на прибыль, а на перспективу. Пока что те из них, которые уже сейчас требуют плату за свои услуги, не пользуются особой популярностью.

Самыми густонаселенными рубриками виртуальных аукционов, как правило, являются компьютеры и мобильная связь, затем прочая бытовая и оргтехника, книги, компакт-диски, и (в меньшей мере) автомобили и антиквариат. Последние более эффективно продаются через форумы специализированных сайтов. Использованные компьютерные запчасти, мобильники или автомобили никого не пугают, а вот во многих других разделах предложение превышает спрос, вероятно, в силу того, что потребители не рассматривают возможности покупки данных товаров через Internet.

Принимая участие в онлайновых торгах, вы автоматически соглашаетесь со всеми возложенными на вас обязательствами, поэтому внимательно читайте инструкции и договоры аукционов перед регистрацией. Если вы предлагаете один и тот же товар сразу на нескольких сайтах, то следует заранее узнать, каким образом закрыть позицию, не нарушив никаких правил. Не делайте ставок, если не сможете заплатить по окончании торгов. А после успешного товарно-денежного обмена не забудьте оставить позитивные или негативные (к сожалению, обман или отказ от обязательств не исключены) отзывы о деловом партнере, так как система рейтингов очень важна для установки доверительных отношений между участниками аукционов.

Для успешного продвижения своих лотов не скупитесь на описания, не забывая указывать реальную степень изношенности вещей, а также предоставьте покупателям возможность «пощупать глазами» свой товар, предложив им иллюстративный материал. Изображения серийных предметов наверняка можно найти в Internet, а вот редкие экземпляры придется оцифровать самостоятельно, вооружившись фотоаппаратом и/или сканером. Развернутые описания вызывают больше доверия и дольше фиксируют внимание. При покупке задайте продавцу пару наводящих вопросов, чтобы убедиться в его искренности и выяснить состояние заинтересовавшего вас предмета.

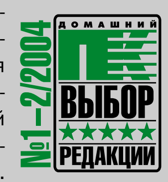
В следующий раз, когда задумаетесь над покупками технических или прочих обновок, просмотрите витрины и каталоги аукционов – а вдруг там найдутся искомые товары по ценам, перед которыми вы не сможете устоять. Однако будьте осторожны со ставками: аукционы – дело азартное.

TORG



torg.alkar.net

Самый удобный и дружелюбный из украинских аукционов и, пожалуй, единственный, чей дизайн не вызывает никаких нареканий. Простой интерфейс и общая функциональность сайта учитывают основное предпочтение наших частных продавцов – брать наличкой при личной встрече, – поэтому условия оплаты и местонахождение товара указываются в первую очередь.



Torg – еще молодой проект, и пока в любой момент времени на сайте ведется около 1000 активных аукционов, однако можно прогнозировать стабильный рост сделок, особенно учитывая преимущества над конкурентами и стабильное финансовое положение провайдера Alkar Teleport, породившего сей аукцион.



СТАВКА



www.stavka.biz

Всеукраинский аукцион, выросший из донецкого регионального сервиса и имеющий зеркала в некоторых городских доменных зонах. Обладая набором стандартных функций, сайт также позволяет объявлять тендеры на покупку, указывать цены в баннеропоказах и является единственным из украинских аукционов, принимающим автоматические «ставки по доверенности». При вводе описания лота ремарка «HTML разрешен» означает, что использовать разметку все-таки стоит (хотя бы начинать каждый абзац с символов <P>), иначе ваши данные будут представлены сплошным неформатированным куском текста. Результатом подобных недочетов и общей топорности оформления является низкая активность пользователей.



КУПИ-ПРОДАЙ



www.kupi-prodai.com

Выставление лотов и дополнительные услуги (например, выделение жирным шрифтом) на сайте платные. Однако при регистрации выдается 15 евро «подъемных», которых хватит надолго, если не рекламировать свои товары на стартовой странице. Все цены указываются только в евро, а при описании товаров пользователей ждут те же «грабли» с «разрешенным HTML». Сравнительно большое количество активных аукционов объясняется наличием прайс-листов фирм.



ЛотОК



www.lotok.com.ua

Internet-аукцион ЛотОК предлагает своим пользователем принять участие в благотворительной акции, переведя от 1 до 100% выручки на счет одного из детских домов. Причем в описании товара показывается, сколько процентов продавец собирается пожертвовать. Мероприятие поддержали некоторые украинские музыкальные исполнители и писатели, выставив на аукционе собственные диски и книги с автографами. Сайт открылся только в начале декабря, и поэтому лотов здесь пока совсем немного.

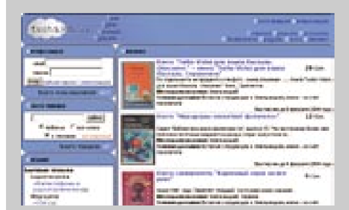


ТУЧА



www.tucha.km.ua

Региональный хмельницкий аукцион. Небольшие проценты взимаются с каждой состоявшейся сделки: продавцу по почте высылается счет, оплата которого зависит уже от его добропорядочности. Так как аукцион ориентирован в первую очередь на Хмельницкую область, то количество действующих торгов ограничивается несколькими десятками.



eLOT



www.elot.com.ua

Без перевода денег на банковский счет аукциона зарегистрированный пользователь не сможет открыть собственные торги, так как обязан оплачивать выставление лотов и комиссионные с каждой сделки. По этой причине пользователи обходят стороной данный аукцион, а среди немногочисленных лотов в основном фигурируют «тяжеловесные» товары промышленной группы и недвижимость.



Доски объявлений

Internet-аукционы выросли из электронных досок объявлений, которые существовали еще до внедрения стандартов WWW. Довольно большое количество специализированных сайтов, публикующих объявления посетителей, существует и в УАнете. Однако из-за отсутствия разветвленной рубрикации, поисковых фильтров и модераторов многие из них напоминают скорее свалку, где полезную информацию можно найти разве что случайно. Но главным бичом «досок» являются «соцсоревнования» мелких фирм, которые вбивают в базы данных сайтов целые прайс-листы, причем делают это периодически, чтобы оказаться на первых страницах, впереди конкурентов. В таких условиях информация от частных лиц практически не имеет шансов попасть на глаза целевым посетителям. И все же, традиционные и пока более привычные доски объявлений не менее эффективны, чем аукционы, особенно если работа подобного сайта грамотно организована. Примеры правильных досок объявлений вы найдете по следующим адресам:

board.bigmir.net – предложения любой тематики;
price.com.ua/bazar.php – компьютеры и офисное оборудование;
www.itc.ua/freeads/ – компьютерные объявления на нашем портале.

Колонка редактора

На форумах ITC Online и в письмах, приходящих в наш адрес, читатели часто спрашивают: «Как отличить на раскладках лицензионные игры от пиратских, ведь продавцы утверждают, что все продукты у них абсолютно "чистые"?».

Действительно, «благодаря» нашему несовершенному законодательству сейчас все пираты, занимающиеся компьютерными играми, стали обладателями псевдолицензий, которые не имеют ничего общего с лицензиями настоящими. По полиграфии, количеству голографических наклеек, торговых марок и прочих лицензионных атрибутов ворованные игры не уступают, а порой и превосходят легальные. Зачастую пираты наглеют до того, что ставят на своих подделках гордый знак «Лицензировано для продаж на территории Украины» и даже телефон собственной службы технической поддержки. Как в такой ситуации отличить «чистый» продукт от ворованного, мы сказать, увы, не можем.

Единственный выход здесь – хорошо знать, какие именно игры вышли в нашей стране легально и как выглядят их коробки и полиграфия. Именно с этой целью мы и ввели осенью прошлого года в рамках «Игротеки» раздел «Локализации». К тому же игры, обозреваемые в этом разделе, оцениваются на общих с другими продуктами основаниях. Выставленные им «пятерки» и «четверки» вполне заслуженны, и мы настоятельно рекомендуем вам обращать внимание на такие игры.

Олег Данилов, danil@itc.ua

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров, исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания либо относится к жанрам спортивных симуляторов (кроме футбола) или экономических менеджеров.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forums/forum.phtml?ID=4*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях продукта, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 1800+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами класса GeForce4 4200 или Radeon 9500 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

★☆☆☆☆
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★☆☆☆
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★☆☆
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★☆
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.



Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ ЯНВАРЯ
Великобритания

Место	Название	Издатель
1	Norton Internet Security 2004	Symantec
2	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
3	The Sims: Makin' Magic	EA Games
4	The Sims	EA Games
5	The Sims Double Deluxe	EA Games
6	Call Of Duty	Activision
7	The Sims: Superstar	EA Games
8	Empires: Dawn Of The Modern World	Activision
9	The Sims: Unleashed	EA Games
10	Total Club Manager 2004	EA Sports

США

Место	Название	Издатель
1	The Sims: Makin' Magic	EA Games
2	Call Of Duty	Activision
3	Zoo Tycoon: Complete Collection	Microsoft
4	The Sims Deluxe	EA Games
5	The Sims Double Deluxe	EA Games
6	The Sims: Superstar	EA Games
7	Age Of Mythology	Microsoft
8	Microsoft Flight Simulator 2004: Century Of Flight	Microsoft
9	Halo: Combat Evolved	Microsoft
10	The Sims: Vacation	EA Games

Игроweek gammer.itc.ua
Во что в январе играли в Украине

Место	Изменение	Название
1	New	Need For Speed Underground
2		Counter-Strike
3	New	FIFA 2004
4	New	Call of Duty
5	New	Star Wars: Knight of the Old Republic
6	–5	Max Payne 2 - The Fall of Max Payne
7	–3	Quake III Arena + mods + add-ons
8	New	"Казаки" + add-ons
9	–6	Grand Theft Auto - Vice City
10	+8	Civilization III + add-ons
11	New	Silent Hill 3
12	+5	«Космические рейнджеры»
13	–6	Disciples II: Dark Prophecy + add-ons
14	–8	WarCraft III: Frozen Throne
15	New	"Ил-2: Забытые сражения"
16	–7	"Операция Silent Storm"
17	New	Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield
18	New	Prince of Persia: The Sands of Time
19	New	Heroes of Might and Magic III + add-ons
20	New	Heroes of Might and Magic IV

НАША КОМАНДА

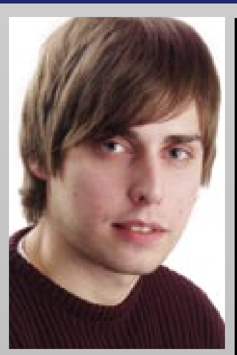


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

Удивительно, но Сергей покинул на время онлайновые миры, чтобы вплотную заняться изучением игр для... карманных компьютеров. Интерес этот совсем не праздный, так как он приобрел себе КПК. Так что в одном из следующих номеров в «Игротеке» может появиться новый раздел.

Игра месяца
X2 – The Threat



АНДРЕЙ ГРАБЕЛЬНИКОВ

Приоритетные жанры – стратегии, RPG

Свершилось! Наконец-то редакция «ДПК» имела счастье созерцать своего одесского резидента в offline. В канун Рождества Андрей с дружественным визитом посетил Киев, где и отчитался о проделанной за месяц работе, а также ознакомился с политикой партии на следующую пятилетку.

Игра месяца
Star Wars: Knights of the Old Republic

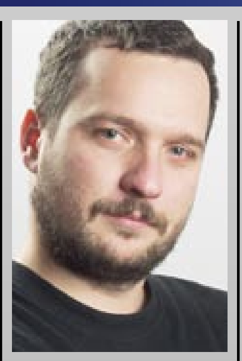


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

Янош в пред- и посленовогодний период буквально разрывался между Sony PlayStation 2 и компьютером, играя попеременно то на одной, то на другой платформе. И при этом он еще умудрился нормально сдать сессию! Бывают же такие люди...

Игра месяца
Need for Speed Underground

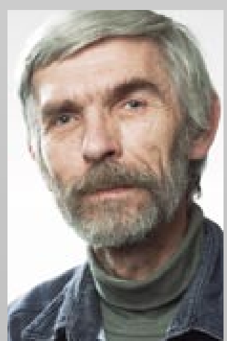


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Главный редактор в этом месяце сыграл почти в три десятка игр, в очередной раз понял, что online заразен и принял решение провести апгрейд своего ПК. Он по-прежнему мечтает, чтобы в сутках стало как минимум 30 часов, и надеется немного отдохнуть в следующем месяце.

Игра месяца
SpellForce: The Order of Dawn



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Замечательная особенность Алекса – получать удовольствие от тех игр, которые остальные редакторы «ДПК» вообще не понимают, – как нельзя лучше проявилась в этом месяце. А вообще, он провел больше времени за изучением бизнес-отчетов игровых компаний, чем собственно за играми.

Игра месяца
The Simpsons Hit & Run



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Вдоволь нагулявшись по пыльным тропам далеких онлайновых миров, Сергей вернулся в offline и с удивлением понял, что играть на ПК ему стало совсем неинтересно. Поэтому почти весь прошлый месяц он провел за Sony PlayStation 2... Чего и вам всем желает.

Игра месяца
Fatal Frame II: Crimson Butterfly

Игровая индустрия 2003. Панорама года

Александр Птица

Ушел в историю 2003 год. О том, какие игры стали вашими и нашими фаворитами, мы сообщим в отчете о внеочередном Пленуме ДПК(б), а сейчас хотелось бы вспомнить о тех событиях в быстро растущей игровой индустрии, которые больше всего заставили говорить о себе. Мы не намерены перегружать вас цифрами, диаграммами и строчками из финансовых отчетов. Просто отмотаем пленку истории на год назад, перелистаем страницы Gamespot, Gamespy, нашего журнала и в ускоренном темпе еще раз проживем 2003-й игровой год.

Январь–март

Год начался с доминирования всевозможных «Симсов» в рейтингах продаж игр для ПК, в консольных чартах царствовала Grand Theft Auto: Vice City. Резвый старт приняли «птенцы гнезда Тома Клэнси» Splinter Cell и Ghost Recon.

Первое из нескольких «горьких прощаний» случилось в самом начале года, когда Electronic Arts объявила о том, что принадлежащей ей команды с названием-легендой Westwood (Dune 2, трилогия о Кирандии, сериал Comand & Conquer) более не существует, а часть ее экс-сотрудников переведена в другие подразделения EA.

И еще одна многолетняя «связь» Electronic Arts (EA – Square) закончилась «разводом». Однако в отличие от случая, описанного выше, другая сторона после этого осталась живой и здоровой. Более того, у себя дома в Японии Square несколько позже подыскала себе подходящую партию, и в результате родилась сильнейшая компания Square Enix.

Если уж зашла речь о Дальнем Востоке, то напомним, что гениальный Ю Судзуки (Shenmue, Virtua Fighter) стал новым членом «Зала славы видеоигр», присоединившись к таким коллегам-знаменитостям, как Джон Кармак, Сид Мейер и Шигейру Миямото.

Sony Computer Entertainment отчиталась о 50 миллионах проданных во всем мире PlayStation 2. Король царства игровых консолей по-прежнему на троне и свысока посматривает на копошащихся внизу конкурентов.

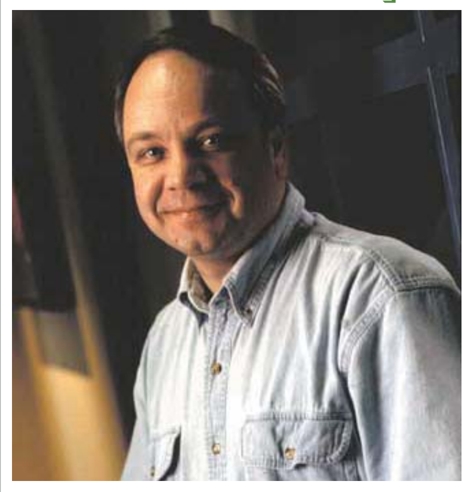
В марте случилось знаковое для российской игровой индустрии событие – первая Конференция разработчиков игр (КРИ), организованная dev.dtf.ru при поддержке «1С», Intel и других известных компаний. Украинская «диаспора» на этом форуме оказалась очень представительной. Некоторые из «наших игр», впервые продемонстрированные на КРИ, уже обрели как российских, так и западных издателей.

КРИ 2003 – первое серьезное мероприятие в российской игровой индустрии



Огромное аригато вам, Судзуки-сан, за великолепные Shenmue и всю серию Virtua Fighter

Легендарный Сид Мейер. Интересно, получится ли римейк «Пиратов» столь же хитовым, как первоисточник?



Апрель–июнь

Одной из главных тем для обсуждения в индустриальных кругах во II квартале были вопросы о лицензировании, наибольшим стимулом к тому стала Enter the Matrix. 4 миллиона предзаказов... а потом полнейшее разочарование как критиков, так и потребителей. Electronic Arts сохранила за собой «лицензию на убийство», договорившись о продлении еще на семь лет права выпускать игры об агенте 007.

Ушел в прошлое один из самых известных логотипов игрового мира – броненосец, многие годы ассоциировавшийся с компанией Infogrames. Отныне эта фирма выступает в красных футболках с белой надписью Atari.

Май – особенный месяц в индустрии интерактивных развлечений. Лос-Анджелес, E3 – этим все сказано. Самые памятные моменты последнего шоу – «игра выставки» Half-Life 2, анонс портативной игровой системы PSP (PlayStation Portable) от Sony, первое упоминание о римейке легендарных «Пиратов» Сида Мейера.

Многие годы публичным лицом компании Blizzard считался обаятельный большой мужчина по имени Билл Роупер. Сообщение о том, что он покидает стан создателей Diablo, Warcraft и Starcraft, имело эффект разорвавшейся бомбы.

Во II квартале одна российская и одна украинская компании объявили о подписании очень серьезных контрактов с ведущими западными издателями. Bethesda и Walt Disney Interactive, заполучив акелловских «Корсаров 2», быстренько перепрофилировали ее под грядущий кинохит «Пираты Карибского моря». И снова кинолицензия. Кстати, по нашим подсчетам, одна только компания «1С» выпустила в 2003 г. 8 игр по мотивам фильмов и телесериалов.

Июль–сентябрь

III квартал начался с нескольких крупных ссор между издателями игр и медиагигантами. Сначала компания Activision (владелец прав на выпуск игр, основанных на одной из самых старых теле-визионно-киношных серий Star Trek) обвинила Viacom в том, что та не оказывает достойной поддержки этой в свое время уважаемой торговой марке, что сказывается и на продажах соответствующих игр. Кстати, sci-fi шутер Star Trek: Elite Force II оказался очень даже неплохим продуктом. С другой стороны, подразделение уже упомянутой Viacom – небезызвестная Paramount Pictures посчитала Eidos (издателя игры Tomb Raider: The Angel of Darkness) ответственной за провал своего летнего киноблокбастера Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life.

В июле первый суперхит для Xbox Halo отпраздновал продажу трехмиллионной копии. А свежайшая RPG для той же консоли Star Wars: Knights of the Old Republic (от канадских докторов-программистов из BioWare) всего за четыре дня взяла четвертьмиллионный рубеж и получила зашкаливающие за девятку рейтинги практически во всех онлайновых и печатных изданиях. Что касается самой игровой платформы Xbox, то Microsoft заявила о девяти с половиной миллионов проданных консолей.

Июль подарил множеству игроков новое оригинальное развлечение – аппаратно-программный комплекс EyeToy для PS2, сразу же завоевавший массу поклонников (в их числе и наша редакция – см. с. 142).

В рамках второй лейпцигской выставки Game Convention прошел не совсем обычный концерт. Национальный симфонический оркестр Чехии исполнил программу, составленную из памятных многим композиций для таких игр, как Final Fantasy, Headhunter, The Legend of Zelda – The Wind Wakers, Outcast, Shenmue, Mafia, Splinter Cell и т. п.

В августе на игровом поле появилось новое имя, сразу же заставившее говорить о себе, – студия разработчиков Obsidian Entertainment. Возглавил команду Фергюс Уркхарт, бывший шеф некогда легендарной и культовой (разве Fallout не культ?), но в декабре скоропостижно скончавшейся Black Isle Studio. Тогда же выяснилось, что Obsidian подписала соглашение с BioWare на разработку некоей RPG, название которой стало достоянием гласности только к концу года. Это Star Wars: KOTOR 2.

С наступлением осени начали накаляться страсти на «железном» рынке. Первым возмутителем спокойствия и инициатором нового витка ценовых войн стала Nintendo, опустившая планку стоимости Game Cube ниже психологического барьера $100.

Названия лидеров игрового рынка все чаще стали встречаться в самых престижных индустриальных списках. Например, в опубликованном журналом Business 2.0 в сентябре перечне наиболее быстрорастущих технологических компаний были упомянуты NVidia, Take-Two и Electronic Arts.

Наконец, обещанный еще в мае сентябрьский релиз главной игры E3 так и не состоялся. История Half-Life 2 имела весьма печальное продолжение. Об этом – далее.



Налетай, подешевело! GameCube – первая консоль нового поколения дешевле $100

Лос-Анджелес. E3 2003. Логотип Atari красовался на самом видном месте



Мы всегда вручали «оскаровские» дипломы, заработанные хитмейкерами из Blizzard, именно Биллу Роуперу. Теперь он пошел своим путем

Октябрь–декабрь

Народная мудрость гласит: «Конец – делу венец». Для игровой индустрии три последних месяца каждого года – особенное время. Все подчинено одной цели – как можно лучше «отстрелятьcя» в период предрождественской подарочной лихорадки. Однако на этом пути частенько встречаются непредвиденные «грабли». Гордон Фримен так и не смог добраться до миллионов жаждущих новой встречи с ним игроков. Шумиха вокруг украденного исходного кода Half-Life 2 продолжалась несколько недель, затмив собой все остальные связанные с играми темы, а дата релиза переместилась на весну 2004 г.

Амбициозный новичок игрового рынка компания Nokia отпраздновала рождение своего первенца – сотового телефона с расширенными игровыми возможностями N-Gage. Несмотря на очень мощную рекламную кампанию, с точки зрения объемов продаж этот дебют вряд ли можно назвать удачным, хотя в имиджевом плане он добавил очков финскому гиганту мобильной телефонии.

Нельзя обойти стороной и южнокорейские онлайновые игрища. В качестве повода для разговора прекрасно подойдет релиз MMORPG Lineage II (между прочим, ваялась она на базе «нереального» движка). За пять дней после выхода в продажу количество подписчиков достигло цифры 130 000. Кстати, число оплачиваемых аккаунтов играющих в первую часть Lineage: The Blood Pledge уже дошло до 4 млн.

Вышла первая российская многопользовательская онлайновая ролевая игра «Сфера» («Никита»/«1С»).

В ноябре генеральный директор Ассоциации издателей развлекательного ПО ELSPA Роджер Беннет объявил, что с 30 августа по 5 сентября 2004 г. под знаменами ELSPA будет проведен игровой фестиваль London Interactive. Это мероприятие так же, как и London Games Week (обратите внимание – ECTS, проходящая в его рамках, планируется на 1–3 сентября), имеет комплексный характер. В его «повестку дня» войдут шоу Game Stars Live, ориентированное на потребителей (1–5 сентября), форум представителей индустрии под названием The European Games Network (1–3 сентября) и ряд еще не объявленных мероприятий. Так что в будущем году нас ожидает «развлечение» в виде наблюдения за противостоянием двух лондонских «игровых недель».

Кстати, для британской игровой индустрии минувший год стал очень успешным с коммерческой стороны, и вместе с тем он запомнился рекордно большим количеством сообщений о закрытии малых и средних независимых компаний-разработчиков. Таких «жертв 2003 года» насчитывается двадцать три.

С удовольствием наблюдая, как улетает с полок магазинов EyeToy, Sony Computer Entertainment анонсировала еще одну новинку – медиацентр PSX на базе PS2. Месяц спустя из спецификации устройства были удалены такие в общем-то приятные и полезные функции, как работа с MP3, CD-R и DVD+RW, но, тем не менее, когда в декабре очень недешевые «комбайны» ($700–900) появились в японской рознице, торговля шла весьма бойко.

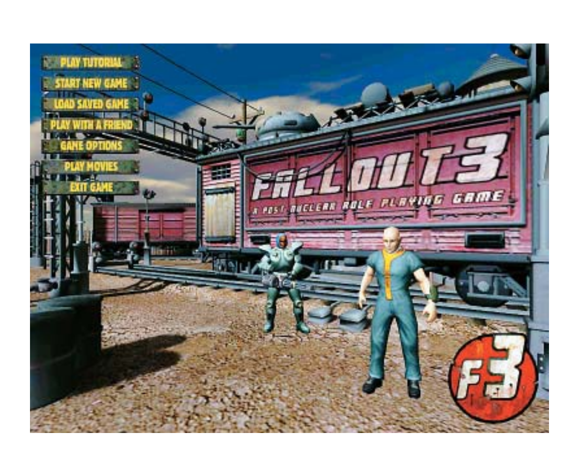
О развитии игрового рынка в 2003 г. мы еще поговорим в индустриальной колонке мартовского номера нашего журнала.

Суета вокруг Fallout 3

Одна из самых знаменитых игр, политически некорректный, но потрясающе реалистичный сериал Fallout, похоже, окончательно утратил былое величие. Многочисленные поклонники постатомного мира со слезами на глазах передают друг другу печальную весть: Fallout 3 – настоящий сиквел к двум предыдущим частям – закрыт, а команда разработчиков распущена по домам.

Интересно, что получившие свободу сотрудники ныне покойной Black Isle бросились наперебой искать виновных в провале проекта и дружно порицать одного бывшего коллегу за другим. В качестве кандидатов на растерзание по очереди выступали Дж. Сойер – за то, что не смог получить достаточное финансирование, Джим Молитор – за продвижение в массы консольного Fallout: Brotherhood of Steel и почти все остальные работники BIS.

Тем временем к выходу номера в продажу должен поступить тот самый Fallout: Brotherhood of Steel для PlayStation 2, ради которого и был закрыт Fallout 3. Если игра действительно достойна своих предков, ждите ее обзора в следующем выпуске.



НОВЫЕ ОФИЦИАЛЬНЫЕ САЙТЫ

Vietcong: Fist Alpha
www.vietcong-game.com

Driv3r
www.atari.com/driv3r

Everquest: Gates of Discord
everquest.station.sony.com/gatesofdiscord

UFO: Alien Invasion
ufo.myexp.de

ОТЛОЖЕНЫ ДО ЛУЧШИХ ВРЕМЕН

Doom III (id software/Activision) –
14 июля 2004 г.

Dungeon Siege 2 (Gas Powered Games/Microsoft) –
1 июня 2004 г.

Codename: Panzers (Storm Region/CDV) –
конец 2004 г.

Counter-Strike: Condition Zero (Turtle Rock/VU games) –
25 марта 2004 г.

Duke Nukem Forever (3D Realms/Take Two) –
конец 2004 г. – начало 2005 г.

Lords of the Realm III (Impressions/Sierra) –
весна 2004 г.

ВЛАДИМИР СИМОНОВ (1984–2003)

21 декабря 2003 г. в автокатастрофе трагически погиб Владимир «Phantom» Симонов, главный редактор украинского игрового журнала Re: PLAY.

Мы знали Владимира как жизнерадостного, отзывчивого и очень веселого человека. Несмотря на молодость, он показал себя ответственным и компетентным руководителем, завоевал любовь и уважение коллег.

Редакция журнала «Домашний ПК» выражает искренние соболезнования родным, близким и коллегам Владимира.

Ограбление по...

Не успели утихнуть страсти по краденой альфа-версии Half-Life 2, как раздадорившиеся хакеры принялись воровать буквально все, что плохо лежит и даже немного того, что надежно упрятано за файрволлами и брандмауэрами. В сеть уже попали бета-версии World of Warcraft, Painkiller, Far Cry и даже отечественного проекта S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost. Все, между прочим, совершенно неиграбельные. Мы со своей стороны можем лишь соболезновать тем игрокам, кто купился на подделки, мгновенно выброшенные нашими пиратами на рынок.

Что случилось с Sin 2?

Все поклонники отважного полицейского по имени Блейд (к вампирам отношения не имеет) и обаятельной стервы Элексис Синклер после выхода первой части игры Sin были вынуждены надолго расстаться с надеждами на скорую встречу. Даже аниме-фильм, сделанный по мотивам игры, не смог надолго увлечь игроков – все-таки безучастно наблюдать за приключениями любимого персонажа совсем не так интересно.

Недавно компания Ritual, возглавляемая великим и ужасным Левелордом, официально объявила о работе над продолжением игры под незатейливым названием Sin 2. Вы рады? Мы тоже.

Впрочем, счастье поклонников длилось недолго. Буквально через несколько дней Ritual не менее официально объявила о закрытии недавно анонсированного Sin 2. Прекрасный случай оценить чувство юмора ее сотрудников.

Мы связались с Левелордом, чтобы уточнить информацию, и выяснили, что проект действительно закрыт из-за отсутствия интереса издателей к нему. Правда, компания не оставляет надежд выпустить Sin 2 в несколько ином формате для консолей нового поколения.





Свежие новости о PSP

Многообещающая портативная приставка от Sony с каждым днем выглядит все привлекательнее. Так, недавно было сообщено о том, что создатели PSP пошли навстречу разработчикам игр и увеличили объем оперативной памяти консоли до 32 MB, что соответствует данным PlayStation 2. Напомним – основной проблемой создания игр для PS2 всегда считался низкий объем ОЗУ. На этот раз такой проблемы, похоже, не будет.

Правда, предполагаемая цена PSP, объявленная недавно, оказалась довольно высокой – около $450. Впрочем, при такой библиотеке игр судьба N-Gage ей явно не грозит.

Заруби их всех катаной

Еще один сериал в скором времени обзаведется третьим эпизодом. В данном случае речь идет о популярной самурайской игре Onimusha, первая часть которой совсем недавно была портирована на ПК. Интересно, что в этот раз в качестве исполнителя одной из главных ролей будет задействован знаменитый французский актер Жан Рено, а события происходят одновременно в древней Японии и современном Париже.

Специально к выходу игры для нее будет выпущен контроллер в виде катаны. Именно катана является основным оружием нашего альтер-эго в Onimusha 3, поэтому предполагается, что такой необычный джойстик прибавит игровому процессу аутентичности. Как именно нужно использовать эту катану, пока неясно – ну не размахивать же мечом на самом деле?

Тем не менее все желающие уже могут заказать Katana controller в онлайновых магазинах по символической цене $159. А пока мы все ждем появления игры на прилавках, сотрудники Capcom вовсю работают над четвертой частью сериала, которая должна выйти в свет только в следующем году.



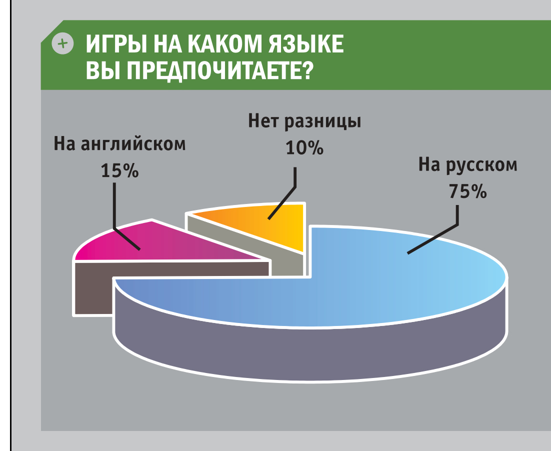
Сны под заказ

Если вы настолько увлекаетесь играми, что зачастую ложитесь спать, когда солнце давно уже красит нежным светом близлежащие окрестности, то продукт компании Takara наверняка вас заинтересует. «Юмеми Кобо» (в переводе с японского – «Машина Снов») делает именно то, что указано в ее названии. То есть сны.

Каждый вечер, перед тем как лечь в постель, пользователь рассказывает машине примерный сценарий сна, который он хотел бы увидеть, и записывает в ее память изображения, относящиеся к теме. После этого Dream Machine посредством звуковых и световых сигналов вводит его в фазу «быстрого сна», который контролирует с помощью записи голоса с желаемым развитием событий, причем сопровождает это особыми вспышками – они не дадут забыть сон после пробуждения.

Сотрудники фирмы Takara, на которых проводится тестирование продукта, заявляют, что в большинстве случаев система действительно позволяет достичь заказанных результатов, иногда с небольшими вариациями.

Поступление в продажу этого своеобразного устройства намечено на середину 2004 г. по ориентировочной цене $150.



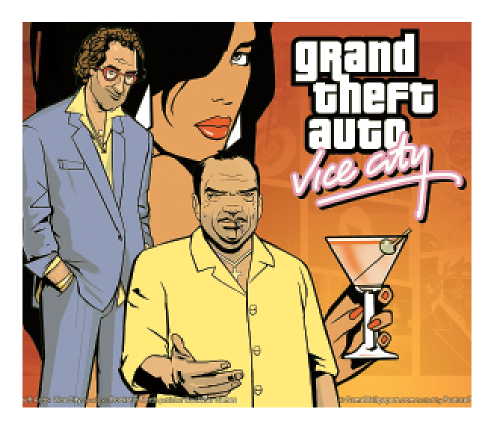
Типа КруТо

Третья часть популярного автосериала Driver обещает стать хитом, на голову превосходящим ближайших конкурентов вроде GTA или Mafia. Судите сами – потрясающая модель повреждений, какой так не хватало поклонникам жанра в других играх, объединена здесь с «кинематографической» физикой, голливудским сюжетом и голливудскими же актерами.

Сменив название с банального Driver 3 на «кулхакерское» Driv3r, игра также приобрела голоса Микки Рурка, Мишель Родригез и Майкла Медсена, которые теперь озвучивают персонажей этой модной саги о современных моторизованных преступниках. Транснациональные наркокартели, любовь и террористы прилагаются.

Предыдущий эпизод серии вышел в эксклюзивной версии для PS One, чем немало расстроил пользователей персональных компьютеров. В этот раз Atari не собирается повторять свою ошибку и уже анонсировала специальную ПК-версию с улучшенными текстурами. Выход игры для PS2 намечен на весну нынешнего года, а вот пользователям компьютеров придется ждать до осени. Но мы полагаем, что оно того стоит.





Кое-что о GTA

Как вы знаете, нет на свете игры страшнее и опаснее, чем GTA Vice City. Действительно, количество судебных исков к разработчикам из Rockstar Studios уже давно измеряется трехзначными числами. Вот парочка свежих.

Сначала взбунтовались гаитяне. Кое-кому из них показалось, что свободное истребление этой немногочисленной народности главным героем игры на улицах Vice City противоречит Хартии национальных меньшинств, поэтому GTA не только запретили продавать на Гаити, но и потребовали изъять из нее всех гаитян, живых или мертвых.

После этого некий Марк Галлахер подал на Rockstar в суд, обвинив компанию в краже его оригинальной идеи, которая в дальнейшем якобы была использована в сериале GTA. Где он скрывался столько лет и почему подал в суд только сейчас, остается загадкой.

Впрочем, Rockstar не унывает и прекращать разработку золотой жилы не собирается. В ближайших планах – GTA: Sin City, GTA: San Andreas, GTA: Bogota и GTA: Tokyo. Наверное потому, что японцы миролюбивый народ и не очень любят подавать в суд.



Стенограмма. Киев, ЦК ДПК(б), 15 января 2004 года

Участники

Тов. Давыденко – генеральный секретарь ЦК ДПК(б)

Тов. Рыба, тов. Темных, тов. Сегалкин, тов. Волошин, тов. Рахлахис – члены ЦК ДПК(б)

Тов. Лопаткин, тов. Динаменко, тов. Моддин, тов. Экстримов – кандидаты в члены ЦК ДПК(б)

[Кабинет тов. Давыденко. Почти все помещение занимает колоссальный стол, массивные кресла жмутся к стенам. На окнах тяжелые зеленые портьеры. На столе: пантеон монументальных телефонных аппаратов – вертушек правительственной связи, массивная лампа с литым абажуром, счетная машинка «Феликс» с металлической бляхой Intel Inside, масса бумаг под грифами «Перед прочтением сжечь», «Необычайно наисекретнейшие», «Только для всех» и т. д., стакан чая оолонг в серебряном подстаканнике, самшитовая пепельница и коробка папирос Daniloff. На стенах кумачовые транспаранты, уже порядком поблекшие и плохо читающиеся под слоем пыли: «Народ и ДПК едины!», «Мир! Труд! ДПК!», «ДПК – ум, честь и совесть нашей эпохи!», «ДПК – наш рулевой!».

За столом сам тов. Давыденко, мрачный и невыспавшийся. Кресла вдоль стен занимают не менее заспанные после затянувшегося празднования 50-летия ДПК(б) тов. Рыба, Сегалкин, Волошин и Лопаткин.]



Тов. Давыденко Все?... Немного. А Темных где?

Тов. Рыба И кандидатов наших нет. Манкируют?

Тов. Сегалкин Рахлахиса тоже не видно.

Тов. Давыденко Поясняю для тех, кто не в танке. Тов. Рахлахис уехал в западный регион – проводить мобилизацию. Тов. кандидат Динаменко в партшколе, принимает зачет у студентов, а тов. Моддин и Экстримов у нас за экспериментальную индустрию отвечают, серьезными вопросами им еще рано заниматься... Так-с... Познакомьтесь, кстати, с тов. Лопаткиным, представителем Одесского ГубДПК.

[Все начинают шумно знакомиться и трясти руку тов. Лопаткину.]

Тов. Давыденко Где же Темных? *[Снимает трубку одной из вертушек, вслушивается в тишину.]* Ты где, тов. Темных?

[Дверь кабинета открывается. На пороге тов. Темных с телефонной трубкой в руках. За ним маячит солдат в форме внутренних войск ДПК, с огромной армейской рацией за спиной.]

Тов. Темных Скоро буду.

Тов. Давыденко Вот и ладненько. *[Замечает тов. Темных]*. Проходите, познакомьтесь с представителем Одесского ГубДПК тов. Лопаткиным. *[Темных и Лопаткин кивают друг другу.]*

Тов. Давыденко Вот и хорошо, значит. Так-с... Объявляю внеочередной пленум ЦК ДПК(б) открытым. На повестке дня у нас – раз, два... *[считает]* двадцать, двадцать один вопрос по игровой политике...

Тов. Темных ...И животноводство!

Тов. Давыденко *[недоуменно]* И животноводство, конечно. Мы, значит, должны наградить лучших представителей рабоче-крестьянской игровой интеллигенции специальной премией ДПК(б) по итогам прошлого года. Хочу напомнить членам ЦК о том, что важнейшим искусством для партии являются именно игры, а не кино, как ошибочно считали некоторые оппортунисты. Предлагаю не тянуть и сразу приступать к прениям, благо вот народные массы набросали списочек кандидатов. А ДПК и народ, как вы помните, едины. Что там у нас... *[листает бумаги]*. Хм... женщины?

Тов. Рыба Женщины – это хорошо. Я очень люблю женщины и всегда интересуюсь как.

Тов. Давыденко Вот товарищи из народа предлагают какую-то Мону Сакс? Почему не знаю? И почему вообще Сакс, фамилия какая-то мелкобуржуазная?

Тов. Сегалкин Переименовать в Мону Рулез!

Тов. Давыденко Хм, интересная мысль. А наших, украинских, девушек что, не нашлось? Вот Хизер эту, например, Хизер – очень украинская фамилия.

Тов. Темных Молода она еще премии получать. Какая ж она женщина – так, полуфабрикат пока.

Тов. Давыденко А вот эта рыженькая, Райн, хм… Кровавая?

Тов. Лопаткин Нет, ну только не рыжую, давайте лучше брюнетку. Не люблю рыжих.

Тов. Давыденко Это вы зря. Голосовать будем?

[Голосуют.]

Тов. Давыденко Единогласно. Утверждаем.

Тов. Сегалкин Только намекните ей, что фамилию сменить нужно. На Мону Пейн хотя бы!

Тов. Давыденко Занесите в протокол:

Лучшая женская роль

Mona Sax (Max Payne 2: The Fall of Max Payne) – выбор ЦК ДПК(б)

Mona Sax (Max Payne 2: The Fall of Max Payne) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Так-с, а вот и сам старик Макс Сакс. Претендует на звание убер-мужчины… Народ – за. Ну, тут конкурентов нет…

Тов. Рыба Как это нет, а Гаррисон, извиняюсь, Форд. В смысле Инди наш Джонс.

Тов. Лопаткин Стар!

Тов. Рыба Суперстар! Чтоб вы были здоровы!

Тов. Темных Еще Сэм Фишер есть. Тоже парень наш, рабоче-крестьянский.

Тов. Волошин Какой Форд, какой Фишер – Макс Пейн, однозначно!

Тов. Давыденко Попрошу вас, тов. Волошин, вы лицо заинтересованное.

Тов. Волошин Почему это?

Тов. Давыденко Тезки как-никак. Ладно, давайте голосовать.

[Голосуют.]

Тов. Давыденко Хм… опять единогласно. Народу это понравится – народ Пейна любит.

Тов. Сегалкин Только намекните ему, пусть женится на Моне, а то нехорошо как-то получается.

Тов. Давыденко Намекнуть народу? Вот это не надо. Запротоколируйте:

Лучшая мужская роль

Max Payne (Max Payne 2: The Fall of Max Payne) – выбор ЦК ДПК(б)

Max Payne (Max Payne 2: The Fall of Max Payne) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Дальше, дальше идем. Пунктов еще много…

Тов. Темных …И животноводство!

Тов. Давыденко *[недоуменно]* Животноводство в самом конце. Актер второго плана… *[читает]* О, ну это я понимаю – Влад Лем, наш человек.

Тов. Лопаткин Эмигрант.

Тов. Рыба Постойте, постойте. А не сын ли это тов. Лема, прогрессивного польского писателя, лауреата и прочее?

Тов. Сегалкин *[листает бумаги]* Нет вроде. Однофамилец просто, кстати – друг Пейна.

Тов. Давыденко Развели, понимаешь, кумовство и сватовство. Я – против! Я Тараса предлагаю. Наш украинский парубок, чуб у него опять-таки и суржиком отлично владеет. Да и происхождение самое что ни на есть рабоче-крестьянское. Еще Сосед был вроде где-то.

Тов. Сегалкин Поддерживаю! Тарас – это наше. Народ это любит.

Тов. Темных Народ Лема больше любит, вот почитайте.

Тов. Волошин Какой Тарас, какой Сосед? Кто они такие вообще? Влад Лем – однозначно!

Тов. Давыденко Что это вы, тов. Волошин, все своих проталкиваете. Кто вам этот Лем – брат, сват, кум? Подозрительно это все. *[Задумчиво смотрит на тов. Волошина.]* Ладно, время уходит – пора голосовать. Кто за Тараса… Хм, двое. За Лема… хм… народ и ДПК – едины, значит. Запишите там:

Лучшая роль второго плана

Vlad Lem (Max Payne 2: The Fall of Max Payne) – выбор ЦК ДПК(б)

Vlad Lem (Max Payne 2: The Fall of Max Payne) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Игровой мир… *[роется в бумагах]*. Народ опять предлагает GTA.

Тов. Лопаткин Второй год уже… Надоело.

Тов. Волошин Выбирайте, кого хотите, Пейна здесь все равно нет.

Тов. Сегалкин Не хватало еще. С него вообще достаточно.

Тов. Волошин Но-но!

Тов. Давыденко А мне вот «Космические Рейнджеры» нравятся. Это же наша гордость – давайте их. Заслужили, между прочим.

Тов. Темных Детский сад ваши, извиняюсь, «Рейнджеры» по сравнению с «Анархией» – вот там мир так мир. *[Мечтательно.]* Большой…

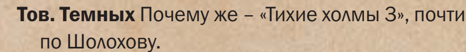
Тов. Сегалкин Да. Точно. Анархия – мать порядка!

Тов. Рыба Действительно, что это мы… Конечно, «Анархия»!

Тов. Давыденко Вы что это, товарищи, льете, так сказать, воду на мельницу мирового, значит, империализма. Какая анархия – наш народ дисциплину любит, ДПКкратию. Да и не увидят они никогда вашу «Анархию»… Никогда.









Тов. Рыба Может, и увидят... Есть сведения... И сигналы... Вот...

Тов. Давыденко Голосуем? Четыре «за», один воздержался... Хм, ну тогда и я «за». Хотя народ нас не поймет.... Не поймет нас народ. Стенографируйте:

Лучший игровой мир

Anarchy Online: Shadowlands (FunCom) – выбор ЦК ДПК(б)
Grand Theft Auto: Vice City (Rockstar) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Дальше у нас сюжет. Высказывайтесь, товарищи.

Тов. Волошин Макс Пейн – однозначно. Jeu noir.

Тов. Давыденко Какую еще жену Ар? Попрошу не выражаться.

Тов. Темных Игра в стиле нуар. Это по-французски.

Тов. Давыденко Какой еще нуар? Что это вообще такое?

Тов. Темных Стиль такой – мрачный.

Тов. Давыденко Зачем нам мрачный? Ничего не понимаю. Речь о сюжете вроде.

Тов. Волошин Так я и говорю – сюжет почти как в кино. Про бандитов.

Тов. Сегалкин «Бригада» что ли?

Тов. Лопаткин Нет – «Бумер»!

Тов. Рыба Свят, свят...

Тов. Давыденко Да, тов. Волошин, что-то вы того, перегрелись. Какой к черту «Бумер», мы же о сюжете говорим. Сюжет для народа – все! И вообще, ваш голос совещательный, вы у нас за тяжелую индустрию отвечаете.

Тов. Волошин Так нет же других предложений.

Тов. Темных Почему же – «Тихие холмы 3», почти по Шолохову.

Тов. Рыба Таки да, «Холмы».

Тов. Давыденко А народ вот, тов. Волошин, поддерживает. Это он зря, народ-то... Еще предложения? Я вот «Звездные войны» выдвигаю, и про войну к тому же, а не про бандитов. И отсутствующий тов. Динаменко со мной согласен.

Тов. Темных Только не «Звездные войны»! Что угодно, только не их.

Тов. Давыденко Странная реакция, ей богу. За что вы их так не любите? Ладно, давайте голосовать. Раз, два. А теперь по второму кандидату... Три. Тогда «Звездные войны» можно и не ставить на голосование. Протоколируйте:

Лучший сценарий (сюжет)

Silent Hill 3 (Konami) – выбор ЦК ДПК(б)
Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Rockstar) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Музыка... Музыку мы любим... Трудовые коллективы вот выдвигают Need for Speed. Смело.

Тов. Сегалкин Почему же, музыка там очень хороша, хотя и не своя.

Тов. Давыденко Вы любите рэп, тов. Сегалкин? Или техно? А может быть, вообще джаз какой-нибудь? На кого работаете, гражданин Сегалкин?!

Тов. Рыба Да бог с вами, тов. Давыденко, не стоит так горячиться – я вот тоже джаз люблю. Жаль все же, что Рахлахиса нет, он бы за Ring 2 голосовал – опера как-никак.

Тов. Лопаткин Чем GTA 3 хуже «Скорости»? Те же мелодии почти. Или вот «Родной мир»? Не пойму...

Тов. Давыденко А мне «Бойцы свободы» нравятся, а еще «Республика: Революция» – классика, можно сказать, и название наше, революционное. И тов. Динаменко меня поддерживает. А вы что молчите, тов. Волошин, почему за своего друга Макса не агитируете?

Тов. Волошин Гм... Я музыку отключаю обычно...

Тов. Сегалкин Ну и слава богу...

Тов. Давыденко Голосуем. Пять. Один воздержался. Правильно, будем вместе с народными массами того... рэпиться. Запишите:

Лучшее музыкальное сопровождение

Need for Speed: Underground (Electronic Arts/SoftClub) – выбор ЦК ДПК(б)
Need for Speed: Underground (Electronic Arts/SoftClub) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Опять? Что-то наш народ того... заклинило. На «Максе». Они что других игр вообще не знают?

Тов. Сегалкин А что случилось-то?

Тов. Давыденко Лучший звук в петиции первичных партячеек – опять «Макс».

Тов. Волошин Ну и правильно! Кого же еще!

Тов. Давыденко Молчи уж лучше, оппортунист! Что ты в звуке понимаешь!

Тов. Темных Вот, помнится, в «Воре», в году этак в 1999...

Тов. Волошин *[презрительно]* Ты бы еще Гражданскую вспомнил. Сегодня у нас «Макс» лучший.

Тов. Лопаткин Но только не по звуку. По звуку он совсем никакой, обыкновенный...

Тов. Волошин Как это обыкновенный! А кто тогда по-вашему не обыкновенный?!



Тов. Рыба «Падение Черного Ястреба», например.

Тов. Темных Если вы о фильме, то да.

Тов. Давыденко Какие фильмы, мы об играх говорим. Вот, кстати, отсутствующий тов. Динаменко предлагает «Радугу 6» – и сопроводительную записку написал. Дескать, по оружию они с самим тов. Калашниковым консультировались, по переговорам спецслужб – с тов. Андроповым. И вообще, звук в «Радуге» почти так же важен, как в «Воре».

Тов. Темных Это да, прав тов. Динаменко.

Тов. Давыденко Что тут думать, голосовать надо! Кто за «Радугу»? Ага, пять. *[Злорадно.]* В меньшинстве вы, тов. Волошин, вместе с трудящимися. В оппозиции. Хэ-хэ. Внесите в протокол:

Лучшее звуковое оформление

Rainbow Six: Raven Shield (Ubisoft/Media2000) – выбор ЦК ДПК(б)
Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Rockstar) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Так, не задерживаемся, дальше идем. Спецэффек...

Тов. Волошин Макс Пейн! Тут и думать нечего! Однозначно!

Тов. Темных Слушай, ты уже утомил своим Пейном. Зачем мы тебя вообще позвали?

Тов. Волошин *[пафосно]* Чтобы не дать свершиться беззаконию, не позволить вам надругаться над всенародно любимой игрой!

Тов. Темных О боже!

Тов. Лопаткин А мне кажется, что «Сплинтер Селл» лучше «Макса» выглядит.

Тов. Волошин Кажется ему... Крестись!!! «Сплинтер» – это вчерашний день по сравнению с «Максом»!!!

Тов. Давыденко Успокойтесь, тов. Волошин, иначе я буду вынужден вас удалить. Дело говорит тов. Лопаткин, «Сплинтер» – это действительно нечто, особенно сцена пожара.

Тов. Волошин О чем вы говорите? Какой пожар? Не помню.

Тов. Давыденко А вот склероз лечить надо, тов. Волошин. Обычный пожар, так сказать, возгорание... во избежание...

Тов. Рыба, тов. Сегалкин *[в один голос]* А «Принц»! Почему «Принца» забыли?

Тов. Темных Действительно... Нехорошо как-то. «Принц» и «Макса», и «Сплинтера» красивее – Восток все-таки. И даже «Трона», наверное.

Тов. Давыденко Какой это «Принц», все тот же «Принц Госплана»?

Тов. Волошин Какой «Принц»? Какой «Трон»? В вашем «Троне» вообще текстур нет.

[Тишина. Все со странными выражениями лиц смотрят на тов. Волошина.]

Тов. Волошин Все, все. Молчу. Ошибся. Постараюсь исправиться. Кровью искуплю.

Тов. Давыденко Так, все – хватит. Еще одно слово – и я удалю вас, тов. Волошин, с заседания. Голосуем по спецэффектам. Кто за «Принца»?.. Хм, единогласно? Молодец, тов. Волошин, искупил. Запишите там:

Лучшие спецэффекты

Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft/«Акелла») – выбор ЦК ДПК(б)
Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Rockstar) – выбор народных масс



Тов. Рыба А может, перекур с кофе? Устали все уже.

Тов. Давыденко На том свете накуримся. И вообще, это вредно, а вопросов на повестке дня еще много...

Тов. Темных И животноводство!

Тов. Давыденко Да. Переходим, значит, к жанрам. Первый и наиглавнейший для нас – action. Мнение народа зачитывать не буду, оно не изменилось.

Тов. Волошин А может, поддержим народ?

Тов. Сегалкин Никогда.

Тов. Давыденко Тем более что мы тут с тов. Темных посовещались и решили, что голосовать надо за «Трон». Это приказ партии.

Тов. Лопаткин Я – за.

Тов. Рыба Я тоже.

Тов. Сегалкин Думать нечего, это же произведение искусства.

Тов. Волошин А может...

Тов. Давыденко А вот этого не надо. Или вы не согласны с решением партии?

Тов. Волошин Да я что, я ничего. Я вообще его не видел. Но, может, все-таки...

Тов. Темных Нет. И как action «Трон» получше будет.

Тов. Волошин Ну тогда ладно, тогда я не против.

Тов. Давыденко Приятно видеть единодушие ЦК. Утверждаем:

Лучшая игра жанра action

TRON 2.0 (Disney Interactive) – выбор ЦК ДПК(б)
Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Rockstar) – выбор народных масс



Тов. Давыденко Так-с. Адвентюры... Хм, живы еще. Слово предоставляется тов. Рыбе.

Тов. Рыба А тут и выбирать нечего – «Сломанный меч» лучше других.
Тов. Лопаткин А про Сибирь в этом году ничего не было?
Тов. Сегалкин Увы. Ничегошеньки...
Тов. Лопаткин Тогда ладно.
Тов. Темных Что ладно? А «Тихие Холмы 3»? Они посильней и «Меча», и «Фауста» Гете будут.
Тов. Сегалкин Страшно к тому же. А мы это любим.
Тов. Давыденко Народ тоже любит, когда страшно. И в этом я с народом солидарен. Хотя буржуазная, конечно, игра. И с чуждой нам консоли к тому же.
Тов. Темных Почему это с чуждой?
Тов. Давыденко Хм... Ну, так всегда говорят...
Тов. Темных Мало ли что говорят. «Меч» все равно хуже.
Тов. Рыба Чем, позвольте, хуже?
Тов. Темных Да почти всем.
Тов. Рыба Ну, тогда ладно.
Тов. Давыденко Так-с. Голосуем. А вы почему воздержались, тов. Волошин? Что за позиция неактивная какая-то?
Тов. Волошин Так «Макса» же все равно нет.
Тов. Давыденко Ладно. Внесите в протокол:

Лучшая адвентюра
Silent Hill 3 (Konami) – выбор ЦК ДПК(б)
Silent Hill 3 (Konami) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Action-адвентюры... Стоп, мы же за те и другие уже голосовали?
Тов. Темных Так это композитный жанр.
Тов. Лопаткин Какой, позвольте?
Тов. Темных Совмещенный.

Тов. Давыденко С чем?
Тов. Темных С чем надо!
Тов. Давыденко Ага, ну тогда хорошо.
Тов. Сегалкин Народ «Возвращение Короля» выдвигает. К чему бы это?
Тов. Рыба Да... Непонятно. Куда компетентные органы смотрят?
Тов. Темных Куда надо! На «Принца».
Тов. Сегалкин Действительно, куда надо.
Тов. Давыденко Принцы, короли... Вы бы еще императоров предложили... А что же тов. Л. Крофт, неужели постарела наша красотка?
Тов. Рыба Таки да, постарела. Фара намного лучше.
Тов. Давыденко Какая фара?
Тов. Сегалкин Из «Принца».
Тов. Давыденко Что-то я смотрю, куда ни кинь – везде «Принц». И за что вы все этого Пелевина так любите?
Тов. Темных Это не Пелевин.
Тов. Давыденко Тогда еще ладно. Голосуем... Единогласно. Вот это я понимаю. Так и запишем:

Лучшая Action/Adventure
Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft/«Акелла») – выбор ЦК ДПК(б)
Lord of the Rings: Return of the King (Electronic Arts) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Темнеет уже, а мы только половину списка прошли, а ведь еще животноводство... Давайте активней. RPG...
Тов. Лопаткин А что тут голосовать, и так все понятно – «Звездные войны».
Тов. Сегалкин Ну не «Златогорье» же, в самом деле...
Тов. Темных И не «Деус».
Тов. Давыденко Как не «Деус»? Это же Уоррен Спектор.
Тов. Рыба Есть сигналы, что не Уоррен и не Спектор никакой.
Тов. Темных Да, есть такая информация.
Тов. Давыденко А что там еще... «Серый ястреб», «Львиное Сердце»... Да уж – печальная картина. При всем богатстве выбора другой альтернативы нет. Проголосуем для проформы... И вы, тов. Волошин, руку поднимайте, нечего там отсиживаться... Единогласно. Запротоколируйте:

Лучшая ролевая игра
Star Wars: Knights of the Old Republic (Lucas Arts) – выбор ЦК ДПК(б)
Star Wars: Knights of the Old Republic (Lucas Arts) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Симуля... А это что еще такое?! Какой Need for Speed! Это же не симулятор! Кто его сюда поставил! Кто, я спрашиваю?!
Тов. Сегалкин Вы, собственно, и поставили...
Тов. Давыденко Я? Не может быть... Трезвый?
Тов. Сегалкин Да, вроде...
Тов. Давыденко Бррррр... Народ меня не поймет.
Тов. Темных Уже не понял, вот у меня и письма есть.
Тов. Рыба Ничего страшного. Мы всегда NFS в симуляторы ставим. Традиция у нас такая – предновогодняя.
Тов. Сегалкин Почти первоапрельская...
Тов. Давыденко Я так понимаю, что у остальных шансов нет.

Тов. Темных Разве что у Lock-On. Авиация – это же наша гордость.
Тов. Давыденко Я консультировался со специалистами – уже не гордость.
Тов. Темных Жаль. Тогда действительно нет.
Тов. Лопаткин А футбол?
Тов. Темных А что футбол?
Тов. Лопаткин Просто футбол.
Тов. Давыденко Все. Свои ошибки надо превращать в свои победы. Тем более что и народ с нами солидарен, как и мы с ним. Голосуем... Единогласно. Хоть кто-то для приличия против проголосовал бы... Внесите в протокол:

Лучший симулятор/ аркадный симулятор

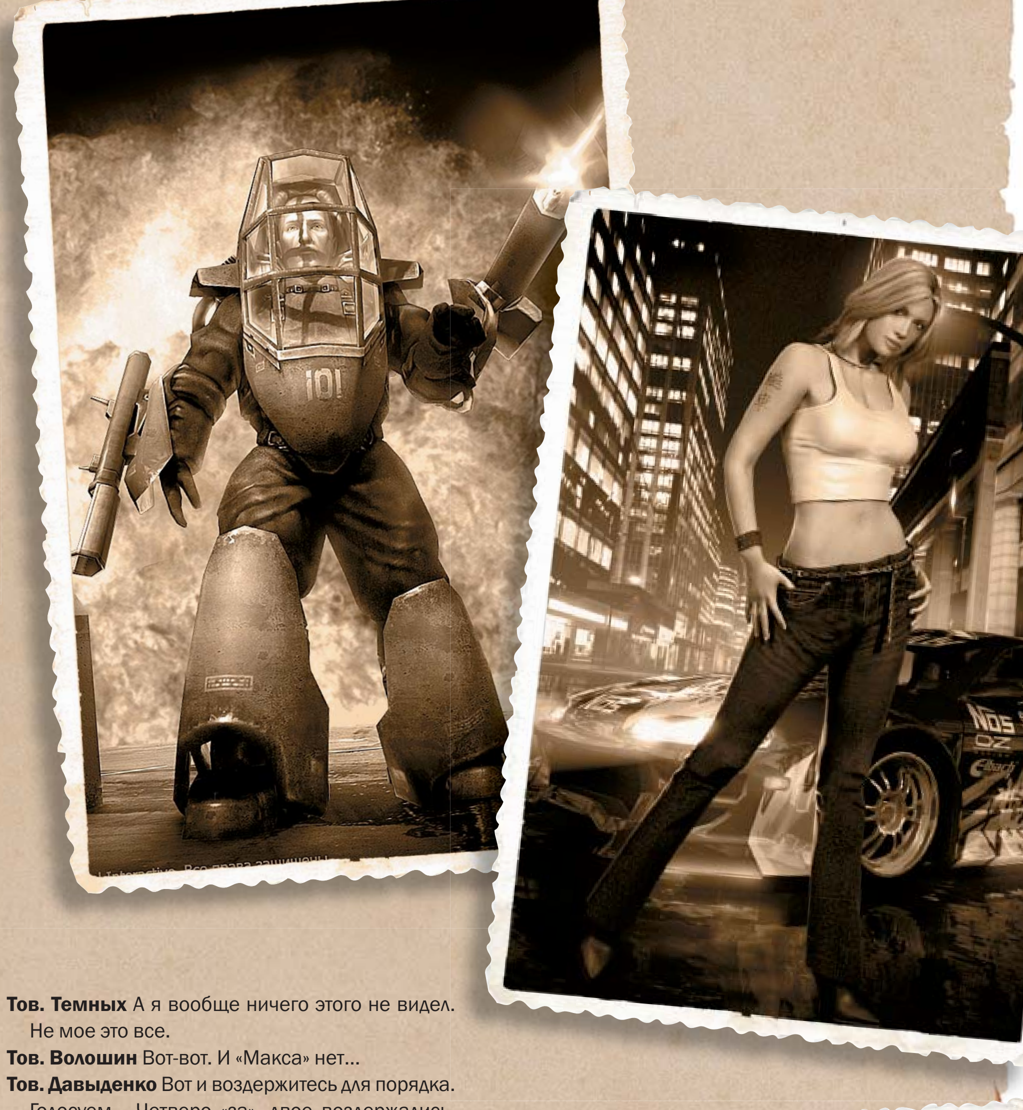
Need For Speed: Underground (Electronic Arts) – выбор ЦК ДПК(б)
Need For Speed: Underground (Electronic Arts) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Стратегии... Реальные стратегии...
Тов. Волошин WarCraft! Однозначно!
Тов. Сегалкин [*ехидно*] Вот и нет вашего WarCraft. Хэ-хэ. Он в прошлом году еще вышел.
Тов. Волошин Тогда «Мороженый Трон»! Без вариантов!
Тов. Рыба А бастардов мы вообще не рассматриваем...
Тов. Волошин Да как же... [*Читает список, светлеет лицом.*] Вот. «Генералы». Однозначно!
Тов. Темных Бррр... Лучше бы он только в «Пейна» играл ...
Тов. Сегалкин С одной стороны, «Генералы», конечно, да, но ведь есть наш родной «Блицкриг».
Тов. Давыденко С каких это пор он нам родной?
Тов. Сегалкин Соседи все-таки...
Тов. Давыденко Я – за «Блицкриг».
Тов. Лопаткин А я, если позволите, за «Родной мир 2». Я всегда космосом болел.
Тов. Давыденко Все мы чем-то болели. Давайте голосовать, вечереет уже. Два, три, четыре – за «Генералов». И вы, тов. Сегалкин? Вы же за «Блицкриг» были?
Тов. Сегалкин Передумал.
Тов. Волошин Молодец!
Тов. Давыденко Ладно, замнем для ясности. Пишите:

Лучшая стратегия реального времени

Command & Conquer Generals (Electronic Arts) – выбор ЦК ДПК(б)
Command & Conquer Generals (Electronic Arts) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Стратегии, прочие... Трудящиеся коллективы за «Операцию Silent Storm». Поддержим?
Тов. Сегалкин Конечно, поддержим, почему не поддержать хорошую инициативу низов.
Тов. Рыба Может, «Республика»?
Тов. Давыденко Дружка своего Хасабиса проталкиваете, тов. Рыба? Нехорошо.
Тов. Рыба [*смущенно*] Да я так... Обещал ему...
Тов. Давыденко А вот не надо обещания раздавать!
Тов. Лопаткин Мне тоже «Республика» понравилась... [*натыкается на недоуменный взгляд тов. Давыденко*] раньше. Теперь «Операция», конечно.



Тов. Темных А я вообще ничего этого не видел. Не мое это все.
Тов. Волошин Вот-вот. И «Макса» нет...
Тов. Давыденко Вот и воздержитесь для порядка. Голосуем... Четверо «за», двое воздержались. На том и порешим:

Лучшая стратегия/ военная игра/менеджер

«Операция Silent Storm» (Nival Interactive/«1С») – выбор ЦК ДПК(б)
«Операция Silent Storm» (Nival Interactive/«1С») – выбор народных масс

Тов. Давыденко Так-с... Из всех искусств важнейшим для нас являются игры. Из всех жанров – микс. Прошу высказываться.
Тов. Темных Так ты, тов. Давыденко, вроде уже выбрал победителя и даже в протокол внес. Что тут высказываться.
Тов. Давыденко Я? Нет! Это наш народ.
Тов. Лопаткин И кто выиграл? Если не секрет.
Тов. Сегалкин «Космические Рейнджеры», кто же еще!
Тов. Рыба Я знал, я знал...
Тов. Лопаткин Ну тогда вопросов нет.
Тов. Давыденко Единогла...
Тов. Темных А они вроде в прошлом году вышли. Или нет?
Тов. Рыба В самом-самом конце. Но по правилам мы имеем право включать в список этого года тех, кто вышел в конце декабря предыдущего и по тем или иным причинам не попал в прошлогодние списки.
Тов. Давыденко Единогласно, я сказал! Протоколируйте:











Тов. Давыденко Вот интересный пунктик – разочарование года, у нас и такой есть, оказывается. Что плохого было?

[Дверь открывается. На пороге – несколько помятый тов. Волошин.]

Тов. Волошин Все плохо. А «Макс Пейн» *[косится в коридор]* – худшая игра.

Тов. Темных Ну почему же. Есть же «Крид», «Матрица» – не знаю уж, кто из них хуже.

Тов. Давыденко Ну, еще «Смертельные Грезы»...

Тов. Лопаткин По сравнению с «Матрицей» «Грезы» – просто шедевр.

Тов. Давыденко Даже так... Жаль, не видел.

Тов. Сегалкин Уж на что я всякую гадость люблю... Но «Матрица»...

Тов. Давыденко Или «Крид»?

Тов. Волошин «Макс Пейн» *[косится на дверь]*.

Тов. Темных Или «Крид»... Нет, «Матрица» хуже, наверное.

Тов. Рыба Но это же Перри и Вачовски...

Тов. Темных Тем более!

Тов. Давыденко Да, не ожидал от старика Дейва, не ожидал. Народ, кстати, тоже «Матрицу» выбрал. Поддержим? Давайте голосовать... Пять «за». А вы, тов. Волошин?

Тов. Волошин А я – за «Макса» *[продолжает коситься на дверь]*.

Тов. Давыденко Ладно, ладно. Расслабьтесь, тов. Волошин. Все уже в порядке – мы оценили ваше раскаяние.

Тов. Волошин Тогда я тоже за «Матрицу».

Тов. Давыденко Единогласно! Вписывайте:

Разочарование года

Enter The Matrix (Atari) – выбор ЦК ДПК(б)
Enter The Matrix (Atari) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Так, собрались. Немного осталось. Я понимаю, все домой хотят, а кое-кому еще до Одессы добираться. Пора заканчивать. Отечественная игра, в широком смысле слова Отечество.

Тов. Сегалкин «Операция Silent Storm». И трудовые коллективы так считают.

Тов. Давыденко Хорошая мысль, но как же «Космические Рейнджеры»?

Тов. Сегалкин Нет, ну это разные совсем вещи. «Операция» – это прорыв, а «Рейнджеры» – компиляция.

Тов. Давыденко Какие вы слова знаете, тов. Сегалкин, прямо жуть берет.

Тов. Рыба Но он прав. «Рейнджеры» вторичны.

Тов. Давыденко Зато хороши!

Тов. Сегалкин А «Операция», значит, плохая?

Тов. Лопаткин Здесь еще «Блицкриг» есть, между прочим.

Тов. Сегалкин Тем более! Те же авторы.

Тов. Давыденко «Рейнджеров» жалко – народ их любит.

Тов. Сегалкин «Операцию» народ тоже любит. Вот посмотрите.

Тов. Давыденко Вижу. Да я не против, в принципе. Жалко просто «Рейнджеров». Ладно, будем объективны. Голосуем. Пять «за». Тогда я воздержусь. Внесите в протокол:

Лучшая отечественная игра

«Операция Silent Storm» (Nival Interactive/«1С») – выбор ЦК ДПК(б)
«Операция Silent Storm» (Nival Interactive/«1С») – выбор народных масс

Лучшая игра жанра микс

«Космические Рейнджеры» («1С») – выбор ЦК ДПК(б)
«Космические Рейнджеры» («1С») – выбор народных масс

Тов. Давыденко Многопользовательская...

Тов. Волошин WarCraft – однозначно!

[Все с раздражением смотрят на тов. Волошина. Тов. Давыденко молча снимает трубку одной из вертушек. Через секунду распахивается дверь, появляются два сержанта в форме внутренних войск ДПК и быстро уводят тов. Волошина.]

Тов. Давыденко Что вы говорите, тов. Рыба?

Тов. Рыба, тов. Темных, тов. Сегалкин *[одновременно]* Произвол! Анархия!

Тов. Давыденко *[потрясенно]* В каком смысле?

Тов. Рыба «Анархия» – лучшая многопользовательская игра.

Тов. Давыденко Ага. Так я и думал. А вы, тов. Лопаткин?

Тов. Лопаткин А я – как все. У нас в Одессе никакой «Анархии» нет.

Тов. Рыба Будет. Есть сигналы...

Тов. Давыденко Я так понял, вы сговорились... Позвать что ли назад тов. Волошина?

Тов. Темных Лучше не надо.

Тов. Давыденко Ладно, тогда и голосовать не будем, все и так ясно. Хотя народ нас не поймет. Страшно далеки мы стали от народа, да, далеки. Внесите в протокол:

Лучшая многопользовательская игра

Anarchy Online: Shadowlands (Funcom/«МедиаХауз») – выбор ЦК ДПК(б)
Warcraft III: The Frozen Throne (VU Games/SoftClub) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Так-с. Два пункта всего...
Тов. Темных ...И животноводство.
Тов. Давыденко Пока что локализации... *[Перебирает бумаги.]* У меня тут список из 180 пунктов. Будем смотреть или поверим мне на слово?
Тов. Сегалкин А что смотреть – WarCraft, даже буржуи это признали.
Тов. Волошин *[оживляясь]* WarCraft... одноз...
Тов. Давыденко Вот, наконец-то и тов. Волошин дело говорит.
Тов. Рыба А тут других вариантов и нет. Хотя все уже научились переводить без помощи «Стилуса» и приглашают на озвучку не профессиональных программистов, а настоящих актеров, но WarCraft...
Тов. Давыденко Приятно видеть такое единодушие. Голосовать, значит, и не будем. Тем более что пролетариат нас поддерживает. Пишите:

Лучшая локализация
Warcraft III: The Frozen Throne (SoftClub) – выбор ЦК ДПК(б)
Warcraft III: The Frozen Throne (SoftClub) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Так, товарищи. Предпоследний, архиважный и архисложный вопрос повестки дня – игра года. Наше все, так сказать. Приступим к прениям.
Тов. Рыба А может, не будем вручать... Чтобы никого не обидеть.
Тов. Сегалкин На обиженных... Почему бы не вручить «Принцу»?
Тов. Темных Почему это «Принцу», уже решили ведь – «Трону».
Тов. Сегалкин Кто решил?
Тов. Темных Вот мы с тов. Давыденко и решили. Кому же еще – это ведь прорыв.
Тов. Лопаткин Я тоже поддерживаю данную кандидатуру. Произведение искусства опять же. Малевич почти.
Тов. Рыба А может, «Принцу», все-таки? Уж очень он хорош.
Тов. Темных Ну и что? Это не критерий. Мало ли кто хорош... «Макс» вон тоже неплох. Он первый почти во всех категориях в народной петиции и у нас по совокупности баллов.
Тов. Волошин *[еще более оживляясь]* Да, «Макс» по совокупности... Он везде либо первый, либо второй...
Тов. Темных И в симуляторах?
Тов. Давыденко Но ведь он даже «Лучший action» не получил...
Тов. Волошин Ну и что? Его будут долго помнить. И переигрывать, и сравнивать с ним другие игры.
Тов. Давыденко Будут, наверно, и все-таки как-то это...
Тов. Лопаткин Но ведь «Трон» концептуальный, а «Макс» всего лишь сиквел.
Тов. Волошин Если бы все сиквелы были такие...
Тов. Давыденко Может, действительно не вручать?..
Тов. Темных Надо, никакой причины игнорировать эту номинацию у нас нет.
Тов. Рыба А если нескольким играм дать? Чтобы никому не обидно.
Тов. Давыденко Смысл? Ладно, уже светает – пора голосовать. Кто за «Трон»?.. Три. За «Макса»... Три. Что делать будем? И тов. Динаменко не проголосовал по этой категории...
Тов. Волошин Может, доверимся трудящимся? Все-таки народная игра.
Тов. Давыденко ДПК(б) не должна идти на поводу у народа. Наша задача направлять массы в нужном направлении. Есть предложение переголосовать, может, кто одумается. *[Обводит всех вопрошающим взглядом. Голосуют.]* «Трон» – четыре. «Макс» – два. Почему вы, тов. Рыба, изменили свое мнение?
Тов. Рыба Все-таки «Трон» – это действительно концепция, высокое искусство, как фильм для избранных, а «Макс» – добротный, очень добротный боевик, но не более того.
Тов. Давыденко Я всегда был уверен в вас, тов. Рыба, как в старом надежном партийце. Отлично, на том и порешим! Разбудите протоколиста кто-нибудь... Пишите:

Игра года
TRON 2.0 (Disney Interactive) – выбор ЦК ДПК(б)
Max Payne 2: The Fall of Max Payne (Rockstar) – выбор народных масс

Тов. Давыденко Ух... Все.
Тов. Темных А животноводство?
Тов. Давыденко Ах да! В прошлом году не вышло ни одной игры, в том числе и от отечественных авторов, посвященной этой животрепещущей во всех смыслах для нашего сельского хозяйства теме. Осудим?
Все Да, осудим – однозначно!
Тов. Давыденко Вот и хорошо. Теперь действительно все. ДПК(б) в этот раз едина со своим народом. Почти. И это правильно, товарищи... Так как уже рассвело, есть предложение расходиться по рабочим местам. Работать надо. Deadline близится...









Окончательно модифицированная Subaru WRX 2003 года





Успеваете разглядеть граффити на стенах? Прибавьте газу!

ПАСПОРТ

Жанр гоночная аркада
Разработчик/издатель Electronic Arts
Издатель в СНГ SoftClub
Web-сайт www.needforspeed.com

Electronic Arts
Один из самых титулованных издателей и разработчиков в мире. Основанная в 1982 году прошлого тысячелетия, компания методично забрасывает нас своими проектами.
Игры Несметное количество спортивных симуляторов, шутеров и консольных игр разных мастей. Если перечислять – не хватит страниц «ДПК».
Проекты Серии собственного изготовления – FIFA, NBA, NHL, а также игры под марками Medal of Honor, Battlefield и многие другие.
Web-сайт www.ea.com

Форсаж № 3

Янош Грищенко

Скорость. Город за стеклом сливается в мутное цветовое пятно. Ночь превращается в сумрачный день. Разрезаемый капотом воздух закипает. Быстрей, еще быстрей! Буквально в сантиметрах от бортов мелькают смутные тени – машины противников. Музыка на предельной мощности уже не заглушает рев турбированного двигателя. Так быстро, как только возможно!!! Автомобили на улицах замирают, будто вплавленные в янтарь насекомые. Город становится призрачным... Осторожно, въезжаем в астрал...

Need for Speed Underground абсолютно не смахивает на предыдущие игры серии. Проект похож исключительно на самого себя (никак не на соседа или еще кого-либо), хоть и несколько близок к небезызвестному творению Голливуда под названием «Форсаж».

Игре это пошло только на пользу – лошадиная доза кинематографических витаминов внесла в NFSU еще больше зрелищности и столько же – скорости. Два номера назад часть редакции восторгалась немецким Mercedes-Benz World Racing. Сейчас мы с трудом вспомнили это название. И когда игра выдергивает человека из реальной жизни на два дня, то она чего-то да стоит. А Underground не позволит вам оторваться от нее.

Если вы думали, что предыдущие части Need for Speed отличались невероятным драйвом и скоростью, то лучше еще раз внимательно перелистать календарь, висящий на стене. Сто одиннадцать трасс (плюс еще пара дополнительных, чтобы быть точным) беспрерывного метания по дорогам ночного города. Длинноногие красавицы в мини, дающие сигнал к гонке, ретируются из мыслей вон, когда на старт выкатывается родная Nissan с только что установленным Extreme-движком. Выжать из кряхтящей маши-



Я люблю свою машину. Половина запчастей – эксклюзивные

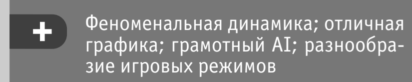
ВЕРДИКТ ★★★★★

Полнейшая реабилитация EA за провалы NFS Hot Pursuit 2 и Motor City Online. Лучшая аркадная гонка на PC

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Феноменальная динамика; отличная графика; грамотный AI; разнообразие игровых режимов

– Игра довольно короткая; высокие системные требования; отсутствие повторов





Девицы, дающие отмашку, не менее хороши, чем автомобили

Краем глаза можно посмотреть и

Midnight Club II
ДПК 8–9/2003
Mercedes-Benz World Racing
ДПК 11/2003

ны три сотни км/ч удается без каких-либо проблем. А больше?

И не беспокойтесь, разбить дорогостоящую игрушку на колесах (некогда обыкновенный, серийный town car) вам не позволят. Здесь царство аркады. Попытки, начиная с четвертой части Need for Speed, внедрить в сериал симуляторную составляющую признаны безумными и ненужными. Сделай разработчики честную физику, владельцы вусмерть раздолбаных виртуальных болидов долго и жалобно клянчили бы патч.

К слову, NFS Underground может гордиться тем, что является обладателем самого лучшего motion blur на свете. Столь красивой и грамотно размазанной картинки во время гонки мы еще не видели. Ощущение скорости при этом просто непередаваемое. Сама же игра сейчас – явный лидер в графическом соревновании. Машины выполнены с неописуемой любовью (да, как всегда лицензированы) и выглядят неимоверно красиво. Наконец-то, спустя всего лишь три года, появилась первая игра на PC, в которой мокрый асфальт выглядит лучше, нежели в Gran Turismo 3 A-Spec (здравствует на PS2 до сих пор). И не ждите разнообразия гоночных локаций: в игру имплантированы лишь улицы ночного города. Впрочем, на геймплей это абсолютно не влияет – все выполнено чрезвычайно грамотно.

Музыка с уклоном в black metal совершенно не раздражает барабанные перепонки. Умело приклеенный к игровому процессу soundtrack вызывает лишь желание рваться вперед, переигрывая после неудачи трассу 16 раз кряду.

Ни в одной гоночной игре нельзя почувствовать себя так, как в NFS Underground. Достаточно окинуть взглядом кучку AI-соперников, как начинает бить дрожь, а в мыслях возникают картины того, как тройка машин искусственного интеллекта будет издеваться на трассе над любимой Skyline. Пытаясь вырваться вперед, ожесточенно давишь «пробел», включая нитроусилитель, хотя кусок электронного кода на своей замшелой Subaru Impreza несется почему-то все равно быстрее. Под конец игры непроизвольно сползаешь с самого сложного уровня, потому как ездить становится невмоготу – AI натурально издевается.

Кто бы мог подумать, что Drag racing может быть настолько захватывающим. Глаза до боли всматриваются в стрелку тахометра, чтобы не пропустить единственно верный миг для переключения передачи, пальцы по миллиметрам сдвигают баранку в сторону, адреналин кипит в крови. О классических гонках с трафиком на трассах я уже просто молчу. Несколько инородно смотрится только режим Drift – слишком медленно, слишком вычурно, но покрасоваться перед девочками вполне сойдет.

Need for Speed Underground стоит на двух китах – скорости и автомобилях. Такого количества визуальных и невизуальных апгрейдов для машин на PC мы еще никогда не видели. Просто Gran Turismo какой-то – праздник души. В мастерской вы проводите на порядок больше времени, чем на трассах, занимаясь покраской, выбором эмблем, установкой спойлеров, заменой дисков и т. д. И это при том, что в гонке всех вышеописанных неземных красот зачастую и не видно, а повторов в NFSU, к великому сожалению, нет, как и игры по локальной сети, что, пожалуй, можно отнести к самым серьезным недочетам разработчиков. Впрочем… все эти мелочи меркнут перед всепожирающей жаждой скорости, которая наконец-то вернулась в легендарную серию Need for Speed!

Пресловутый motion blur

ТАКТИКА ЕЗДЫ

Не стесняйтесь применять нитроускоритель. Он поможет добавить столь необходимые км/ч для одержания победы.

Обязательно пользуйтесь тормозом.

Несмотря на всю аркадность езды, предпочтительнее не высекать кузовом искры о близлежащую стену, теряя при этом драгоценную скорость.

По возможности сами толкайте противников на проезжающие мимо машины – AI может сплоховать и ошибиться.



Асфальт! Как много в этом звуке…



ИНФОРМАЦИОННЫЙ БЮЛЛЕТЕНЬ

4 вида состязаний: Drift, Drag, Circuit и Sprint

111 трасс

20 машин от мировых производителей

Система визуальных и технических апгрейдов

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Burnout 2 – PlayStation 2 – replay) × «Форсаж 2» =
Need for Speed Undergroud



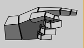
ПАСПОРТ

Жанр ролевая игра
Разработчик BioWare
Издатель Lucas Arts
Web-сайт www.lucasarts.com/products/swkotor/

BioWare
Держим в голове титул Knights of the Old Republic как лучшей RPG года и глядим на послужной список этой компании. Глаза почтительно закатываются, ладони прижаты друг к другу, тело в религиозном порыве валится на колени.
Игры Baldur's Gate I, Baldur's Gate II, MDK 2, Neverwinter Nights
Проекты Knights of the Old Republic II
Web-сайт www.bioware.com



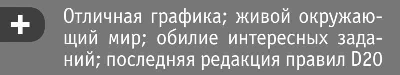
Одна из мини-игр – прообраз pod racing



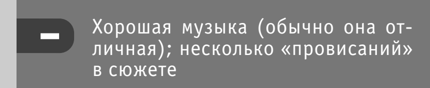
ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая RPG года и лучшая игра в мире Star Wars

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



Отличная графика; живой окружающий мир; обилие интересных заданий; последняя редакция правил D20



Хорошая музыка (обычно она отличная); несколько «провисаний» в сюжете



Мой вуки говорит, что сейчас оторвет тебе ноги

Эпизод 0

Андрей Грабельников

Только «утопилась в море» лучшая XBOX-игра, как в лоток привода рукоятью лазерной шашки настойчиво стучится иная приставочная икона. Смело открывайте – на четырех компакт-дисках вольготно разместилась (снимите треуголки) однозначно лучшая RPG (а может статься, что и ИГРА) года, вот уже несколько месяцев собирающая все мыслимые награды на родине злосчастного HALO.

«Па-а-а-звольте! А что же Gothic II, Mistmare, Lionhearth, Greyhawk?», – пойдет загибать пальцы эрудит. Разразившись уничижительным хохотом, редакция отвечает: «Ничто!». Пыль, микробы, абсолютный ноль. Star Wars: Knights of the old Republic – это гранд уровня Baldur's Gate II и Planescape: Torment. Балующие себя на досуге разработкой лучших компьютерных RPG практикующие педиатры из Bioware смогли угодить всем – фанатичным поклонникам Звездных войн, дотошным ролевикам и ядовитой прессе. Кстати, своим оглушительным успехом игра обязана широкоформатному Лукасовскому целлулоиду в самую последнюю очередь. Благодарить следует как раз искусников из BioWare, самоуверенно расписавших культовую вселенную за 4 000 лет до событий фильма. То есть сознательно оградивших себя от страховочных отсылок к известным широкой аудитории событиям и принявшихся перекраивать эту вселенную на свой лад. Святые люди!

Редизайн порой оборачивается ужаснейшей катастрофой (пристально смотрим в сторону, скажем, последнего UFO). Штаны неэлегантным движением превращаются в семейные трусы. Другое дело – канадские врачеватели, путем долгих медитаций настроившиеся на одну волну с духом раннего Лукаса. Игра лишена джедайского пафоса – акцент смещен в сторону приключений в стиле бравого Хана Соло. Контрабанда, беззастенчивый грабеж, вымогательство, азартные игры, заказные убийства, воровство, нелегальные состязания и прочие завораживающие каждого приличного человека преступные деяния. Вокруг вас тем временем вращаются соответствующие типажи – отборные низы галактического сообщества, те самые замечательные мерзавцы и отъявленные негодяи всех мастей и калибров, по поводу которых так лестно отзывался Джабба в шестой части. Если вам уже мерещатся притоны классической трилогии, в ушах гремит ксилофонная музыка, а на губах застыла мечтательная улыбка, то Knights of the Old Republic станет для вас тотемом как минимум до выхода третьей серии.

Впрочем, совершенно необязательно следовать скользкой тропой порока, на каждом шагу заставляющей краснеть блуждающий показатель вашего aligment (статуса) и выводящей прямиком на темную сторону. Каждое смещение ползунка в том или ином направлении вызывает адекватную реакцию со стороны NPC. Кто-то станет больше

Скользкий тип





Другие игры

Если вы играете в Knights of the Old Republic, другие игры вам не нужны!

вам доверять, а кто-то и вовсе прекратит с вами разговаривать. Однако непоправимых ситуаций в игре не бывает – все задачи предполагают широкий выбор возможных решений, любое из которых будет поощрено очками темной или светлой сторон и, разумеется, различным количеством XP. Так, закоренелые диаволы, предпочитающие выжигать ответные реплики на трупах собеседников, приложив некоторые усилия, вскоре обзаводятся нимбом и разлапистыми белыми крыльями. Особенно комично убежденные паладины выглядят в обществе кровожадного родственника C3PO. Путешествующий с игроком дроид-ассасин любит встревать в затянувшиеся беседы с предложениями насчет наилучшего способа умерщвления уж совсем несговорчивых NPC. Труппа компаньонов соперничает на равных с неугомонными товарищами по несчастью из Baldur's Gate II (помните – Минск, Бу), и они охотно балагурят между собой, комментируют действия игрока, ударяются в воспоминания. NPC между тем иногда учитывают в разговоре и ваше окружение, поэтому подкреплять харизму можно, взяв с собой на дело ручного вуки, тогда в некоторых диалогах появляются очень убедительные строчки: «Мой вуки говорит, что сейчас оторвет тебе ноги, а потом отшлепает тебя ими». Как тут не согласиться.



Голыми пятками на шашку?

Трудно поверить, но ролевая система базируется на правилах D&D (точнее, ее адаптированного варианта для футуристических и других смежных миров – D20), традиционно обслуживающих товарищеские встречи магов и саблезубых пауков в узких проходах складских помещений средневековых замков. Как оказывается, все ладно подогнано! Морнингстары переплавляются в лазерные шашки и вибромечи, кольчуги сменяются энергетической броней, а мана котируется как очки той самой Силы, посредством которой джедаи используют свои Force Powers. И никакого ведь ожидаемого раздражения или дискомфорта по этому поводу не испытываешь, как будто это D&D специально для Звездных войн и придумано.

Впрочем, главная заслуга BioWare в том, что вернули колорит, сдули пыль с классической трилогии, оживили знакомые со времен видеосалонов планеты, прекрасно обходясь без скандальной заварухи вокруг четы Скайуокеров.



И совсем непохож на Дарта Вейдера

ПО СЛУХАМ

Дедушка Лукас отказался стать режиссером еще одной трилогии, что, впрочем, отнюдь не означает полного забвения культовой торговой марки. Знамя готов подхватить любой режиссер планеты Земля, однако наиболее вероятным преемником называется давний партнер Лукаса – Стивен Спилберг. Сам же Джордж, вполне возможно, станет скромным продюсером новых частей. Радоваться по этому поводу или печалиться, мы определим весной 2005 года.

ПОЛЕЗНОЕ



Несмотря на ограничения, накладываемые ролевой системой на использование двуручного оружия, подавляющее большинство игроков использует либо лазерный шест, либо два меча. Учитывая возможность встраивания в рукоятки мечей полезных бонусов, самым лучшим является вариант с двумя мечами.

Force Powers различаются по принадлежности к темной или светлой стороне Силы. Чем больше склоняется на темную сторону ваш персонаж, тем эффективнее будут работать именно темные заклинания и наоборот.

Не стоит пренебрегать карточной игрой в Пазак – она очень проста в освоении, но может принести немало лишних кредитов.

Такая вот у джедаев работа – пускать пузыри

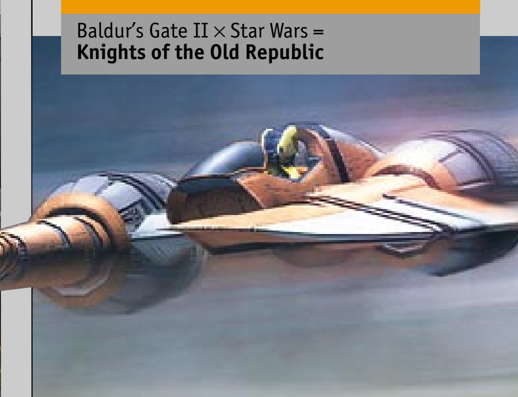


Use the Force!



ФОРМУЛА ИГРЫ

Baldur's Gate II × Star Wars =
Knights of the Old Republic



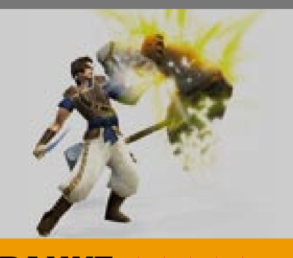
ПАСПОРТ

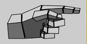
Жанр action/adventure
Разработчик UbiSoft Montreal
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.princeofpersiagame.com

UbiSoft Montreal
Данная игроконтора ответственна за выпуск таких игр, как Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield и Tom Clancy's Splinter Cell. Надеемся, вы слышали когда-либо названия этих проектов. Если нет, скажем лишь, что значками «Выбор редакции» от нашего журнала могут похвастаться обе.
Игры Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield, Tom Clancy's Splinter Cell
Проекты не объявлены
Web-сайт www.ubisoft.com

ВНИМАНИЕ!

Играть в Prince of Persia: The Sands of Time без аналогового геймпада – самоубийство. Но… игра не дружит с контроллерами компании Logitech. Впрочем, с Thrustmaster, под которые она и создавалась, тоже не все так гладко, как хотелось бы.

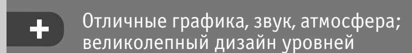


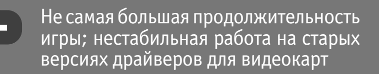


ВЕРДИКТ ★★★★★

Не считая мелочей, игра просто чудесна

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★


Отличные графика, звук, атмосфера; великолепный дизайн уровней


Не самая большая продолжительность игры; нестабильная работа на старых версиях драйверов для видеокарт



Сорри…

Восток – дело тонкое

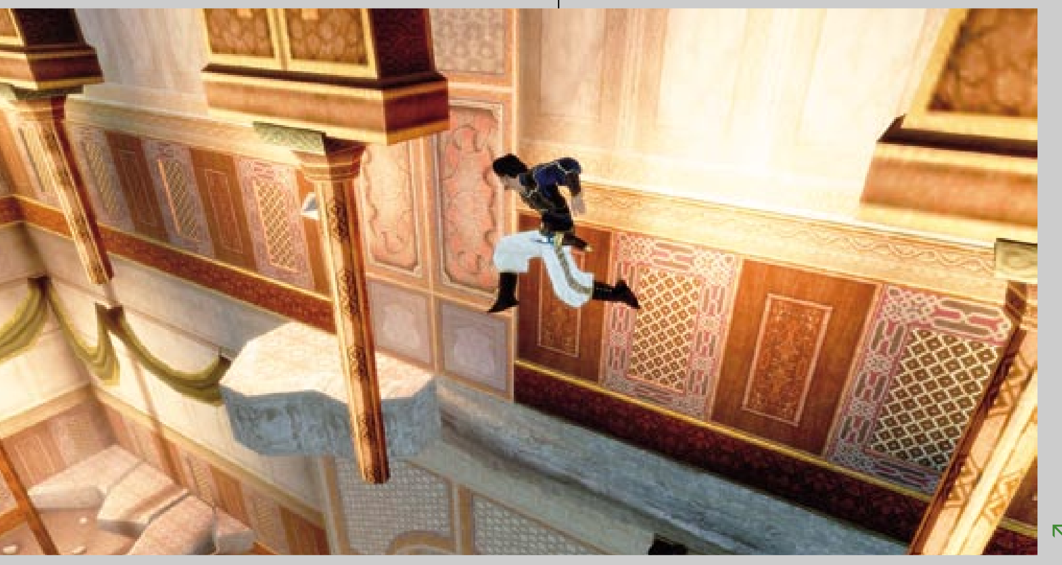
Янош Грищенко

Prince of Persia: Sands of Time великолепен во всем. Стоит только посмотреть на дизайн парытройки начальных уровней, как в голову начинают лезть мысли, которые сводятся всего к двум умозаключениям (оные не изменяются, кстати, даже после тотального прохождения игры): «В монреальском отделении UbiSoft работают не иначе как гениальные представители рода человеческого» и «В этой конторе плохих игр делать не умеют». Да-да, представьте себе. Такого вы еще не видели.

Красиво колышущиеся от ветра пальмы, плывущие по небу тучи, почти настоящее свечение луны… Невероятно трепетное отношение к деталям, на которые среднестатистический игрок, запыхавшись и вытирая пот со лба после очередной стычки с заколдованными стражниками, не обратит внимания, ошеломляет. И мы говорим лишь о мелочах. Если же заглянуть во дворец, где развиваются все основные события игро-театрального (именно так!) действа, и оглядеться по сторонам, то бросить прохождение, не дойдя до конца, просто невозможно. Аллеи, коридоры, залы – все это столь великолепно передает атмосферу Востока, что дух захватывает. Зарисовки из жизни среднего ранга султана, под названием «Как я обычно провожу восточное, знаете, лето»…

Все эти картинки, за которыми стоят многочасовые бдения разработчиков, внушают долю оптимизма по поводу того, что не все так плохо, – были, есть и будут гениальные люди на этом свете. Ничто не помешает этому. И вот принц мчится по уровням, сносит деревянные предметы, стоящие у него на пути, бодро подтягивается на перекладинах, бегает по стенам и умело пританцовывает, сражаясь с противниками, – ах как все качественно анимировано, просто восточная сказка. Все так же захватывающе и почему-то все так же ново, без выхода за безбожно узкие рамки action/adventure. Нет, это не тот принц, мельтешивший на мониторах лет 15 назад, – но все же, но все же. Впечатления те же, что и в первый раз. В одну реку можно войти дважды!

Та грациозность и легкость, с которой Prince of Persia: SoT ступает по дорогим персидским коврам геймплея, потрясает. У этой игры, вышедшей из-под электронного пера канадских мастеров, есть абсолютно все. Продвижение вперед не обременяется недельными поисками очередного [censored] рычага [очень censored], который был


Прыгать придется много…

спрятан лукавым (но недалеким) разработчиком, дабы продлить время прохождения. И не стоит жаловаться, что игра чересчур прямолинейна – поверьте, поглощается изумительно. Принц-одиночка, беспрекословно следуя всем поворотам сюжета, в скором времени встречает красавицу, спортсменку (по стрельбе из лука), но явно не комсомолку, помогающую главному герою почти во всех его похождениях. Очевидно, поглядывая в сторону архитектуры почтенной, но уже порядком дряхлой, PlayStation 2 (кроме PC, игра заулыбалась с экранов телевизоров обладателям nextgen-консолей, как вы уже поняли), девелоперы пошли на некоторые упрощения. Так, во время потасовок с искусственным интеллектом, движок соизволяет выдавать не более четырех врагов за один раз. Последние, заметьте, появляются из воздуха. Ну и, конечно же, система сохранений, насквозь пропитанная консольным духом.

Графически безупречная, Prince of Persia прошлого года выпуска явно намекает на то, что конкурентов у нее нет и будут не скоро. С таким motion blur могут тягаться разве что Max Payne с приставкой «2», да еще NFS: Underground. И то, кряхтя от перенапряжения. Мягкие тона, отсутствие какой-либо резкости или невероятно ярких кричащих тонов – все это не дает глазам устать, увлекая дальше и дальше – к разгадке тайны. Ну а о роликах на движке игры рассказывать мы не будем. Это нужно видеть самому. Потому как режиссура на высочайшем уровне.

Музыкальное и звуковое оформление захватывает с первых же секунд. Да и как не полюбить эти восточные песнопения на фоне современных музыкальных мотивов? Ведь получается очень качественный new age в одной упаковке с игрой! Стоит, наверное, упомянуть и о том, что голоса персонажей подобраны настолько удачно, что каждая произнесенная ими реплика приносит вам немало радости – уж очень гармонично все сочетается.

Если всю жизнь играть в ларободобные игры, настоящего приключения, наполненного опасностью, красотой, доблестью и прочими атрибутами восточной жизни, вы никогда не испытаете. Prince of Persia: SoT настолько хороша, что откинуться на спинку кресла, забыв о происходящем на экране монитора, просто нельзя. Совесть не позволяет.

P. S. Да, чуть не забыл, собственно песок времени, в честь которого и названа игра, даст вам возможность отмотать время на несколько секунд назад – это своеобразный quickload.

P. P. S. Буквально пару слов о локализации. Перевод, выполненный «Акеллой», получился весьма качественным. Впрочем, и русская озвучка, положенная поверх английской, очень неплоха, правда, эмоции актеров звучат как-то приглушенно.

Если Prince of Persia SoT вам не понравился (что маловероятно), можно посмотреть

Tomb Raider: The Angel of Darkness
ДПК 8–9/2003
Indiana Jones and the Emperor's Tomb
ДПК 5/2003

ЗАМЕТКИ НА ПОЛЯХ

Число моментов в игре, когда стоит подумать, очень велико. С первого раза можно и не понять, куда бежать и что делать. Посему советуем не спешить, оглядеться по сторонам, а потом уже идти дальше. Кстати, некоторые головоломки вынуждают игрока возвращаться в самое начало уровня.

Во время драк обязательно пользуйтесь блоком. Только так, сдерживая натиск врагов своим мечом, можно дождаться подходящего момента и нанести серию ударов. Не забывайте, что противники очень любят окружать игрока – не дайте им сбить ваш персонаж с ног.



Я знаю кунг-фу

ФОРМУЛА ИГРЫ

Prince of Persia +
десять лет прогресса =
Prince of Persia: The Sands of Time



Висишь? Вишу…

ИГРОГРАФИЯ PRINCE OF PERSIA

Prince of Persia (1989)

Prince of Persia 2: The Shadow & The Flame (1993)

Prince of Persia 3D (1999)

Prince of Persia: The Sands of Time (2003)

Сейчас начнется… Мебель жалко



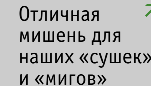


Зовите меня Нео!



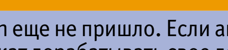
Хотя F-16 уже устарел, он может попортить вам нервы



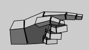


Отличная мишень для наших «сушек» и «мигов»

ПАСПОРТ

Жанр авиасимулятор
Разработчик Eagle Dynamics
Издатель 
Web-сайт www.lo-mac.com

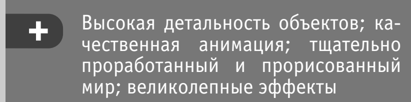
Eagle Dynamics
Основанная в 1991 г. компания, кроме разработки серьезных информационных систем на базе Oracle, занимается созданием высококлассных авиационных симуляторов современных реактивных истребителей.
Игры «Фланкер 2.5» и предыдущие версии
Проекты нет данных
Web-сайт www.eagle.ru



ВЕРДИКТ ★★★★★

Время Lock On еще не пришло. Если авторы продолжат дорабатывать свое детище, у нас есть шанс получить лучший симулятор реактивного истребителя

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



+ Высокая детальность объектов; качественная анимация; тщательно проработанный и прорисованный мир; великолепные эффекты

– Очень высокие системные требования; ошибки, приводящие к падению игры; не до конца отлаженные алгоритмы работы вооружений; несколько странная летная модель

«Я полсотни первый! Разрешите взлет!»

Игорь Комаров

Два года томительного ожидания закончилось. Lock On, игра, о необходимости которой так долго говорили, – в свободной продаже. К сожалению, детальное знакомство с новым проектом Eagle Dynamics не позволяет поставить ему высшие оценки: у него хватает недостатков и недоработок. Надеемся, что большинство из них будет исправлено в ближайших патчах. Но то, что у Lock On огромный потенциал, очевидно.

Во-первых, конечно же, графика. Lock On изобилует такими эффектами, как «шейдерная вода», «горячий воздух», бьющий из сопел, реалистичные дым и пламя. Что в комплексе с великолепной и тщательно проработанной картой дает потрясающую картинку на экране. Отражение на фонаре и стекле дисплея в кабине, зеркала и многое-многое другое. При обзоре снаружи на самолетах двигаются шасси, воздушные тормоза, рули, предкрылки, закрылки, работает тормозной парашют и открывается фонарь кабины – анимировано все великолепно. Даже воздухозаборники «шевелятся» при изменении режима полета, естественно, на тех самолетах, где они подвижные и в реальности.

В общем, по части визуализации Lock On оставляет всех далеко позади – даже «Ил-2. Забытые сражения» уже отстает. Но, Боже мой, как же он тормозит! На максимальных настройках графики на Pentium III 1,4 GHz и 384 MB оперативки игра выдает 1–2 кадра в секунду... Так что любителям красивых картинок можем посоветовать только одно – готовьте деньги на покупку нового видеоакселератора, процессора и добавочной памяти.

А для тех, кому «красивости» не так важны, как сам симулятор полета, мы дадим несколько рекомендаций. Сразу же срезайте радиус загружаемого сектора карты до минимума – 20 км: все равно на большей дистанции вы ничего не увидите. Дальше – эффекты ставьте на минимум, но не выключайте полностью: совсем без них грустно. «Горячий воздух» – отключить. Он, конечно, красив, но ценность его в воздушном бою сомнительна. Сцены средние или низкие. Текстуры можно на максимум – тут все зависит от вашей видеокарты. Зеркала в кабине лучше убрать или хотя бы понизить их разрешение до минимума. Толку от них ноль, а fps они жрут ощутимо. Туман – в положение «базовый», особенно владельцам Radeon 9к – иначе тумана не будет совсем. Особо нервным предлагем понизить глубину цвета до 16 бит, на качестве картинки это почти не сказывается, а fps растет. Итак, вы добились 40 кадров в секунду или больше и способны пронестись над городом с «просадкой» fps до 15–20, а также запустить миссию с парой десятков активных объектов – ура! Теперь можно и полетать.



Это не рисунок и не фото. Это действительно лес из отдельных деревьев

К сожалению, с полетами все не так хорошо, как хотелось бы. Lock On досталось тяжелое наследие от «Фланкера» – редактора миссий и кампаний. Само по себе наличие этого, безусловно, мощного инструмента – только плюс, но, по сути, это основной режим игры. Так как привычной в нашем понимании кампании все же нет. Разработчики утверждают, что понятие «динамическая кампания» в Lock On не пустой звук, явно видны улучшения в этой части – взять хотя бы летную книжку, в которой фиксируются все ваши вылеты и победы/поражения. Однако присутствуют странные глюки, проявляющиеся именно в кампаниях или миссиях с большим количеством воздушной и наземной техники. Даже если объектов порядка 10, возможно пропадание части текстур с самолетов, зданий или поверхности земли. Нет в игре и совершенно никаких заставочных роликов.

Все активные боевые действия опять-таки разворачиваются в старом добром Крыму. Правда, добавлен довольно большой кусок Кавказа, но, с другой стороны, политическая обстановка давно изменилась, и с сегодняшней точки зрения интересно было бы полетать над Балканами или Афганистаном, а то и над Вашингтоном. Кстати, с грустью заметим, что в части ландшафта никаких перемен со времен «Фланкера 2.5» не произошло – то есть карта, конечно, стала подробнее – лучше прорисованы дома, может быть, где-то подправили береговую линию и прочее, но Мангуп как был холмиком в окружении таких же возвышенностей – так и остался. Ну и почему-то не хватает некоторых других известных горных вершин.

Отметим, что и с динамикой, и летной моделью не все так хорошо, как обещалось и хотелось. Скажем, Су-25 с полной загрузкой действительно становится тяжелым, но вот срывные режимы, а также болезнь Су-25 – затягивание в пикирование – практически не реализованы. Вызывают удивление и режимы сваливания: вместо прогрессирующего крена и опускания носа, самолет начинает мягко валиться на крыло, становясь поперек потока, при том что управление по курсу сохраняется. В целом управление по курсу весьма странное – возникает ощущение, что рулем направления мы сразу двигаем вектор тяги самолета, а не рулевую поверхность – ни малейшего запаздывания или инерции.



А вот так выглядит тот самый эффект «горячего воздуха»

Подводя финальную черту, хочется с некоторой грустью констатировать, что Lock On получилась «в русском стиле»: наряду с отличными, порой просто революционными, наработками и решениями – вагон недоделок, а подчас и просто откровенных ляпов.

Но все же, несмотря на трудности в настройке и эксплуатации, игра нам безумно понравилась. И мы искренне надеемся, что наконец-то засилью всевозможных F-15, F-16 и прочих «F» придет конец. Особенно если учесть, что в Lock On есть возможность играть через Internet. А ошибки, мы верим, исправят патчами.

Поэтому – «Полсотни первый, взлет разрешаю!».

Если вас не устраивает Lock On, попробуйте

«Ил-2. Забытые сражения» **ДПК 3/2003**
Flanker 2.0 Combat Flight Simulator
ДПК 1–2/2000



Гордость советского самолетостроения – Су-33

ПОДСКАЗКИ

Хотите оценить все красоты игры, в том числе знаменитый эффект «теплого воздуха», – выкручивайте графические настройки на максимум. На средних и минимальных значениях ничего не увидите.

Наиболее «тяжелая» часть в графике игры – красивая шейдерная вода. Когда fps вам важнее – смело отключайте!

Если установлены минимальные настройки графики, а игра все равно демонстрирует слайд-шоу – ничего не поделаешь, пришло время задуматься об апгрейде вашего домашнего ПК.

Вы уже полчаса летаете на Су-27 или МиГ-29, а так и не поняли, как пускать ракеты или бросать бомбы? Не поленитесь, зайдите в раздел обучения. Там вам подробно и толково расскажут, что и как нужно делать, куда смотреть и на что нажимать.

Если хотите сохранить себе на память скриншот, не торопитесь давить на *F12*, назначенную по умолчанию, – нажмите *Print Screen*, и скриншот сохранится на жесткий диск в соответствующий каталог.

Вы уже несколько раз меняли настройки, а игра все никак не может их запомнить? Снимите атрибут *read only* с папочки *Lock On*.

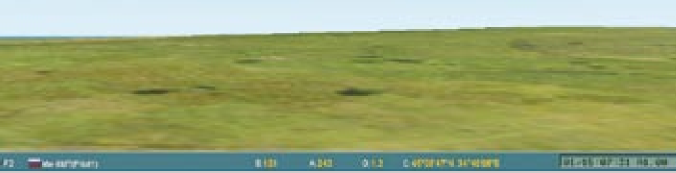
Если вы желаете во время игры посмотреть fps и другую дополнительную информацию – нажмите *Ctrl + BackSpace*.

ФОРМУЛА ИГРЫ

Графика «Ил-2» + реалистичность Falcon = **«Lock On: Современная боевая авиация»**



Ми-8, к сожалению, нелетабельный



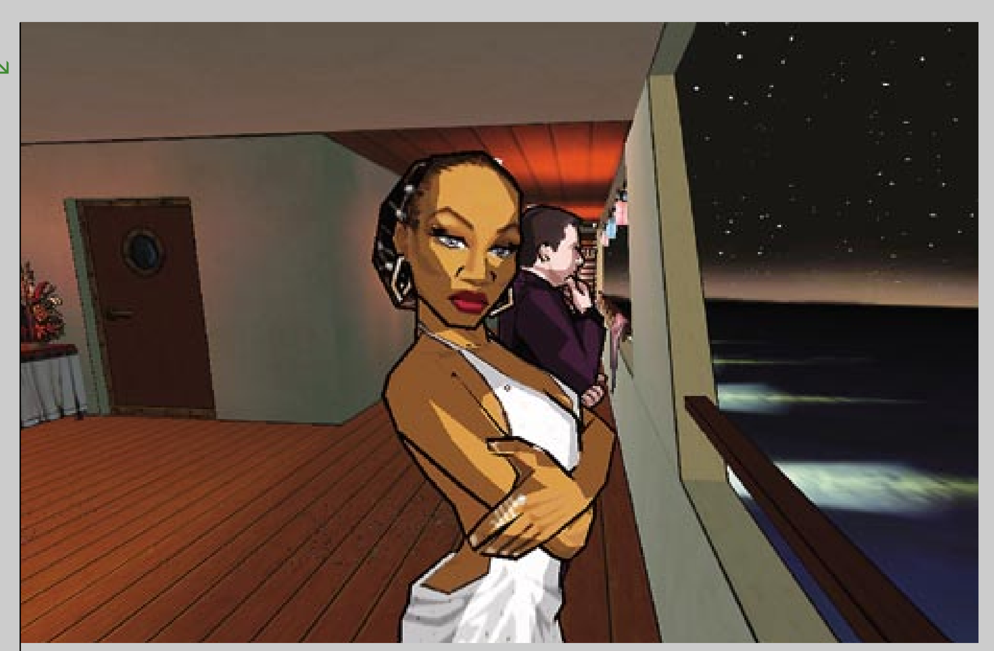


С открытым фонарем кабины можно даже взлететь, но он «оторвется» на 300 км/ч



Крым… Море, солнце, горы…

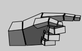
«Как тебе нравится моя новая униформа?»



ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик-издатель Ubi Soft
Web-сайт whoisxiii.com

Ubi Soft
Поскольку XIII разрабатывался внутренней «безымянной» студией одного из крупнейших мировых издателей, то и сказать о ней, по большому счету, нечего – этот разработчик засекречен не хуже самого «Тринадцатого».
Web-сайт www.ubi.com

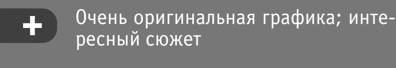


ВЕРДИКТ ★★★★★

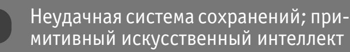


Очень хорошая игра, имевшая все шансы стать великолепной

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Очень оригинальная графика; интересный сюжет



– Неудачная система сохранений; примитивный искусственный интеллект

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Идентификация Борна» + комиксы = **XIII**

Cell-shading временами становится практически незаметен



Верить в суеверия – плохая примета

Сергей Светличный

Чтобы тебя заметили, нужно отличаться от остальных. Это нехитрое правило разработчики «Тринадцатого» знают, похоже, прекрасно. Причем не просто знают, но и умело им пользуются. Жаль только, что из двух возможных вариантов (отличаться либо формой, либо содержанием) они избрали первый – как гораздо более простой.

Поэтому «Тринадцатый» выделяется среди остальных представителей своего жанра фактически одним лишь внешним видом, по «начинке» же являясь типичнейшим шутером. Единственное, что делает его исключительным, – это технология cell-shading, когда трехмерная картинка теряет объемность и превращается в немного схематичный плоский рисунок. В компьютерных играх такой прием пока вроде не применялся, оставаясь до недавнего времени прерогативой игр консольных (все владельцы Dreamcast с ностальгией вспоминают незабвенного «первопроходца» Jet Set Radio).

Хотя нет, тут я не совсем прав. Дело в том, что cell-shading в «Тринадцатом», скорее, средство, с помощью которого достигается основная цель – воспроизведение атмосферы комиксов (на их основе, собственно, и создана игра). Поэтому в XIII, кроме нарочито упрощенных текстур и «плоского» затенения, используются и чисто «комиксовые» приемы: взрыв гранаты сопровождается схематичным рисунком «взрывной волны» с огромными буквами «BOOM!», люди при ходьбе «выбивают» из пола отрывистые «tap, tap, tap», произнесенные фразы дублируются в облачке, вылетающем изо рта говорящего, особо важные события, происходящие за пределами экрана, показываются в отдельном маленьком окошечке, ну а заставки... заставки здесь выглядят как чистейшей воды страницы комикса, только анимированные.

Смотрится это все очень свежо и забавно, вот только... уже через пару часов игрок привыкает к необычному антуражу и перестает обращать на него внимание. Иными словами, форма начи-

нает отступать на задний план, и вперед выходит содержание: «встреченного по одежке» «Тринадцатого» препарируют на предмет наличия «ума». А вот тут мне придется (пусть это и немного непоследовательно) вернуться к началу игры, когда мы еще только-только заводили знакомство с загадочным «Тринадцатым» и обживались в сумасшедшем комиксовом мире.

На первых порах сюжет просто ошеломляет. Хоть завязка и довольно банальна (мы играем за потерявшего память бойца некоего страшно засекреченного спецподразделения), но события развиваются настолько стремительно и непредсказуемо, что недочитанный детектив немедленно забрасывается подальше, а игрок целиком и полностью перебирается за компьютер – сюжет «Тринадцатого» ни в чем не уступает сюжетам литературных произведений признанных мастеров бумажного «плаща и кинжала».

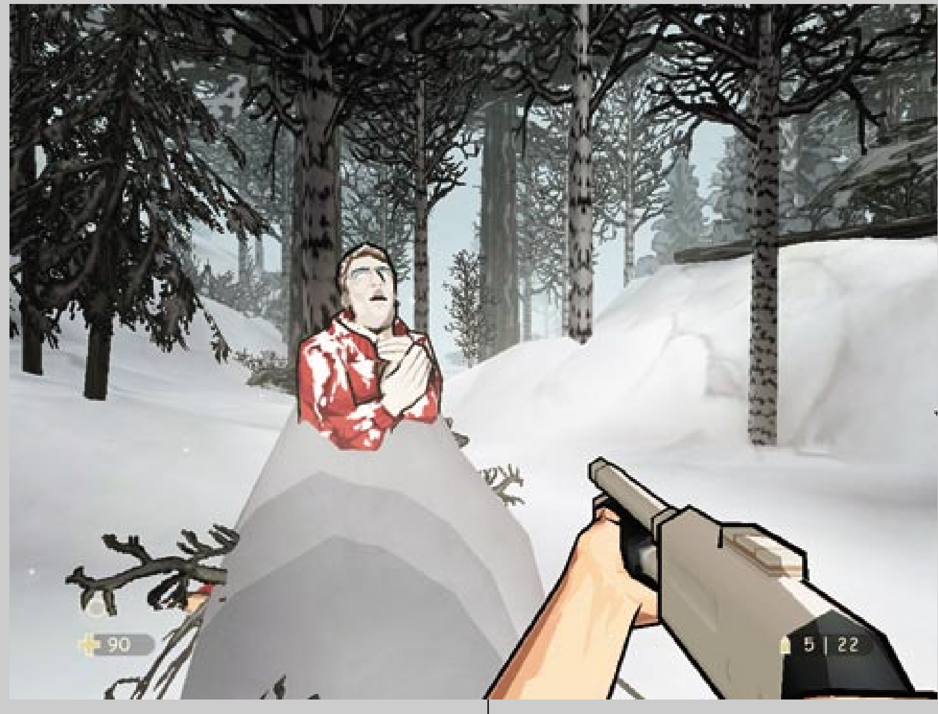
Мы приходим в себя на заброшенном пляже, однако не успеваем даже как следует разглядеть спасшую нас красотку, как она отправляется к праотцам, а мы начинаем активно бороться за свою жизнь, на которую покушается хорошо организованная армия Плохих Парней, одновременно пытаясь разобраться в обрывках воспоминаний о проваленной спецоперации и собственной личности, ведь мы знаем только одно: наш порядковый номер «13».

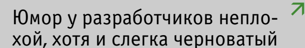
А теперь возвращаемся к тому моменту в ходе игры, когда мы начали привыкать к необычному внешнему виду «Тринадцатого» и стали задумываться о таких вещах, как геймплей, атмосфера, сюжет и т. д. Дело в том, что именно к этому времени сюжет теряет былую энергичность и, по сути, превращается в простой придаток к стрельбе по движущимся мишеням, необходимый лишь для того, чтобы хоть как-то объяснить причину смены декораций. В общем и целом, наш герой «Тринадцатый» все время отчаянно пытается узнать свое настоящее имя, попутно доказывая, что, вопреки суевериям, число 13 является самым счастливым (по крайней мере, среди первой двадцатки), причем по ходу игры его личные интересы начинают постепенно меркнуть перед поистине Великой Целью – спасением США от очередного маньяка, собирающегося... впрочем, тут лучше остановиться, потому как мы вплотную приблизились к концовке игры, когда сценарист наконец бросил халтурить и выдал-таки напоследок очень эффектный финал.

Если говорить об игровом процессе, то он получился самым что ни на есть стандартным, разве что с некоторым уклоном в аркадность. Обычные миссии на зачистку локаций перемежаются с примитивным, но оттого не менее захватывающим stealth-режимом, после которого вполне может идти уровень с натуральным аркадным боссом (полоска жизни прилагается). Искусственный интеллект, к сожалению, хромает на все ноги одновременно. Пусть в экшеновой части это и не особо заметно, но в скрытном прохождении начинает мозолить глаза, ну а ограничения по сохранениям (в «Тринадцатом» использован старый, как сами консоли, вариант с чекпойнтами, которые к тому же зачастую расставлены на редкость неудачно) окончательно решают дело – игра, которой заочно выставлялась твердая пятерка и даже светил «Наш выбор», лишается того и другого и получает заслуженные четыре балла.

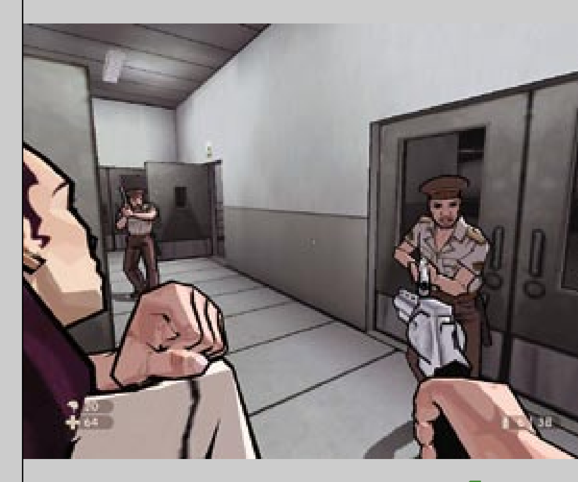
Если вам не нравятся французские комиксы, поиграйте в

Splinter Cell **ДПК 4/2003**
Max Payne 2: The Fall of Max Payne **ДПК 12/2003**

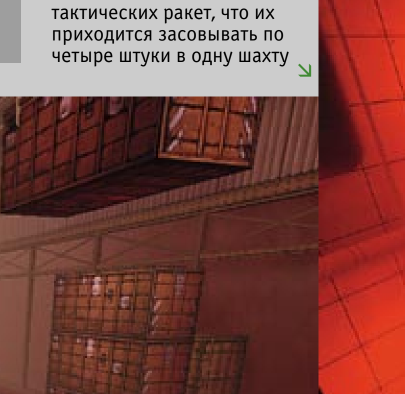




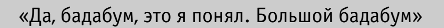
Юмор у разработчиков неплохой, хотя и слегка черноватый



Взятие заложников выглядит очень эффектно, но на деле практически не используется



В США так много тактических ракет, что их приходится засовывать по четыре штуки в одну шахту



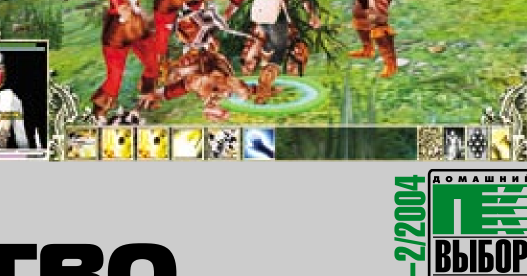
«Да, бадабум, это я понял. Большой бадабум»





Идиллия

Пышущий жаром парень – не барлог и даже не его родственник



Так мы поступаем с грабителями

ПАСПОРТ

Жанр RPG/стратегия
Разработчик Phenomic
Издатель JoWooD
Web-сайт spellforce.jowood.com

Phenomic
К сожалению, сайт разработчиков существует только в немецкоязычном варианте. Поэтому все, что мы можем сказать о компании Phenomic, это то, что образована она в 1997 году и имеет какое-то (кто его, этот немецкий, разберет) отношение к знаменитым стратегиям The Settlers и The Settlers III. Хотя новые проекты студии еще не объявлены, стоит, видимо, ожидать адд-она или, чем черт не шутит, даже продолжения SpellForce.
Игры The Settlers, The Settlers III
Проекты не объявлены
Web-сайт www.phenomic.de

В глаз бейте, в глаз!



ВЕРДИКТ ★★★★★

Потрясающий сплав стратегии реального времени и ролевой игры. Лучший проект в жанре RPG/стратегии

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Единство двух составляющих игры; лучшая графика в проектах подобного рода; отличное звукомузыкальное сопровождение; масса оружия, юнитов, строений; интересный сюжет; живой мир

– Очень высокие системные требования; не самое удобное управление; отсутствие управляемой паузы

№1–2/2004 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Единство и борьба

Олег Данилов

Единица – вздор, единица – ноль.
В. В. Маяковский

«Герой должен быть один»... Кто придумал этот бред? Как же! В одиночку хорошо книжку читать, лежа на мягком диване в теплой квартире с паровым отоплением, или там телевизор смотреть – кому что. А вот с мечом в руках по гробницам лазить или через дикие леса продираться намного приятней в компании – впятером или вшестером. Это у нас, значится, будет RPG. Ну а если вражескую крепость брать или в чисто поле на рать выходить, поболе народу надобно, хотя бы рота-другая – пехота там, лучники, конница, осадные машины. Это у нас уже стратегия выходит или wargame, на худой конец. Благородные (а где их подорожная?) рыцари заоблачных уровней, убивающие плевком вековечных драконов, мне, например, смешны. Ну не может такого быть – потому что не может быть никогда! Дракон – это вам не мышь-полевка, чтобы его в одиночку прихлопнуть.

Видимо, похожие сомнения терзали и разработчиков SpellForce, когда они задумывали свою RPG/стратегию. Вроде бы собирались делать ролевую игру, но подумали, подумали и добавили в нее RTS-составляющую, да еще какую! Только что мы пробирались по горному серпантину, отстреливая зазевавшихся троллей... и вот уже расстраиваем собственную базу, посылаем пейзан рубить лес и добывать железную руду. Пять минут назад мы медитировали над изрядной таблицей характеристик, делая мучительный выбор между развитием магии или улучшением навыка владения двуручными мечами... а теперь укрепляем оборону своей деревеньки (здравствуйте, родные башенки) и решаем, где лучше разместить взвод лучников. Только что смотрели на мир из-за плеча персонажа a la Gothic... легкое движение колесиком мыши и вуаля – перед нами стандартный стратегический вид сверху. Две полноценные игры в одной! Молодцы, Phenomic! Я люблю немецких разработчиков!

И что самое интересное – ни одна из составляющих SpellForce не принесена в жертву другой. Для любителей RPG есть сотни и сотни типов брони и оружия, мириады побочных квестов, десятки

Комитет по торжественной встрече





характеристик персонажа. Для поклонников RTS – шесть рас, множество строений и 60 видов юнитов. И главное, обе части игры одинаково интересны и очень органично связаны.

Мир SpellForce, населенный шестью расами (стандартный малый фэнтезийный набор – Humans, Dwarves, Elves, Dark Elves, Orcs и Trolls), смотрится просто потрясающе. Такой графики мы не видели не только в стратегиях (WarCraft III – на свалку истории!), но даже и во многих шутерах. Учитывая огромные размеры уровней и то, что большую часть времени вы будете взирать на своих подопечных с высоты птичьего полета, проработаны мельчайшие детали – листочки на деревьях, трава, всякие там ягоды-грибочки, мелкая живность, рыбки в озерах. Великолепно видно каждую заклепку на свежеприобретенной броне, руны на клинке, мелкий орнамент на фризах зданий. Потрясающе сделано освещение – тени от деревьев как настоящие, ночной вид поселений завораживает, на воду можно смотреть часами. Просто нет слов, чтобы описать все красоты SpellForce. Плата за это – безумные системные требования (кто сказал, что для RPG и стратегий нужен компьютер слабее, чем для FPS, – в сад!). В разрешении 1024 × 768 все эффекты на максимуме, мой – далеко не самый слабый – компьютер выдает порой 5–6 fps.

Вместе с тем мир игры действительно живой. Вы в любой момент можете вернуться на какой угодно уровень (а зачастую многоэтапные побочные квесты просто требуют этого) и увидеть те изменения, которые сделали в свои предыдущие посещения. К сожалению, все строения и юниты, произведенные в предыдущий раз, исчезнут, но, например, вырубленный или посаженный (!) лес останется. Один раз я, вернувшись на три уровня назад, не смог найти камень-телепорт – оказалось, мои рьяные эльфы так засадили долину лесом, что портал пропал в чаще.

Стратегическая часть весьма оригинальна. У нас имеется шесть кардинально отличающихся друг от друга рас – со своими собственными зданиями и юнитами. Причем если количество типов войск у всех одинаково – рабочий, восемь боевых юнитов и один уникальный, то число строений разнится. Так, у людей 22 здания, а у троллей всего 13. Такие же отличия есть и в использовании ресурсов. Всего их семь – дерево, камень, железо, лунное серебро, ария (магическая жидкость), ления (волшебная трава) и еда. Последний ресурс общий для всех рас и используется только для увеличения лимита боевых юнитов (полный апгрейд – 60 солдат плюс герой и пять его подельщиков). Люди и темные эльфы используют четыре типа уникальных ресурсов, гномы и орки обходятся тремя. Эльфы применяют в основном дерево и немного лении, а тролли перебиваются деревом и камнями. Самое интересное то, что, имея на уровне монументы (строения, производящие юниты) нескольких рас, вы можете использовать их одновременно. Так что никто не мешает вам пустить вперед мощную орчью пехоту при поддержке людей-паладинов и прикрыть их сзади эльфийскими лучниками и магами-людьми. Порой получаются очень забавные сочетания.

Конечно, ваш персонаж, для которого вы сами подбираете лучшую броню и оружие, стоит десятка паладинов, но справиться в одиночку даже со средним противником ему не под силу. Поэтому используйте ролевые и стратегические способности одновременно, однако при этом не забывайте, что опыт аватару идет только за личное убийство врагов и выполнение квестов.

Сюжет игры в связи с недостатком места я, пожалуй, пересказывать не буду. С ним стоит познакомиться самостоятельно – он того достоин.

И напоследок небольшая ложка дегтя. Хваленая революционная система управления Click'n'Fight оказалась далеко не так хороша, что вкупе с отсутствием управляемой паузы, низкой производительностью игры и невозможностью создания смешанных строев доставляет массу неприятностей. Но уже существует патч к SpellForce (на момент написания статьи – 1.05). Кстати, вскоре должна появиться и официальная локализация игры от «Руссобит-М».



Мирное поселение гномов

Орки атакуют

ТТХ

- 113 типов строений
- 60 видов юнитов
- 30 рас противников
- 21 уровень
- 12 подтипов магии
- 7 ресурсов
- 7 характеристик
- 7 классов способностей
- 6 игровых рас
- 4 школы магии
- Сотни видов заклинаний с градацией по уровням; сотни многоуровневых побочных квестов; сотни типов оружия, брони и бижутерии



Попробуй в такой свалке найди своего героя

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Не стоит думать, что прародителем жанра RPG/стратегии или RPS (Role Playing Strategy) является компания Blizzard. WarCraft III никаким боком не RPS, в чем разработчики сами и расписались, убрав аббревиатуру из описаний проекта.

Многие считают, что одними из первых RPS были ниваловские «Аллоды 1/2» 1998–1999 годов выпуска – это тоже неверно. Хотя бы по той причине, что стратегическая составляющая в тех играх была довольно куцей.

По нашему мнению, первой полноценной RPS стала малоизвестная у нас Birthright: Gorgon's Alliance выпуска 1996 года. В ней приключения в составе партии в подземельях (полное 3D!) органично сочетались с весьма сложной пошаговой стратегией и real-time боевой частью. К сожалению, эта игра намного опередила свое время и была встречена пользователями с прохладцей.

Если вам интересен жанр RPG/стратегий, поиграйте

«Магия Войны: тень повелителя»
ДПК 1–2/2004
«Аллоды II: Повелитель Душ»
ДПК 6/1999
Birthright: Gorgon's Alliance

ФОРМУЛА ИГРЫ

WarCraft III + NeverWinter Nights =
SpellForce: The Order of Dawn



Прорвемся!



В гостях у орков. Не ждали?

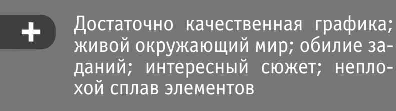
ПАСПОРТ

Жанр RPG/стратегия
Разработчик Targem Games
Издатель «Мультитрейд»
Web-сайт www.targem.ru

Targem Games
Молодая екатеринбургская компания, образованная в январе 2002 г., создала пока что лишь одну игру. Но старт удался. «Магия Войны» получила на «КРИ 2003» приз «Лучший дебют».
Игры нет
Проекты не объявлены
Web-сайт www.targem.ru

На кладбище стрелы свищут...





ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный гибрид стратегии и ролевой игры. Если бы не SpellForce...

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Достаточно качественная графика; живой окружающий мир; обилие заданий; интересный сюжет; неплохой сплав элементов

– Некоторые дыры в балансе игры

Хотя полигонов и маловато, но все равно хороши мерзавцы

Новые сказки о главном

Олег Данилов

Бывают еще чудеса на свете – в течение двух недель вышли две отличные игры в столь редком жанре RPG/стратегий. Нам же только лучше – можем последовательно познакомиться с обеими и, естественно, сравнить.

Итак, первым в мои загребущие руки попал отечественный продукт – «Магия Войны» от молодой екатеринбургской компании Targem. Скажу честно, я следил за этим проектом почти с самого начала разработки и принимал участие в присуждении ему на «КРИ 2003» приза «Лучший дебют». Но постараюсь быть непредвзятым.

Встречают, как известно, по одежке. Одежка, то бишь графика, у «Магии Войны» на высоте. Весьма крупные уровни детально проработаны. Лес, особенно эльфийский, притягивает взор, отражение в воде пленяет (хотя надо признать, что оно не очень реалистично). Везде кипит жизнь: летают птицы, в воде плещутся рыбки, спешат по своим делам боевые отряды и рабочие окрестных городов, где-то бандиты режут купцов, где-то мечники столкнулись с оркской ордой. Красиво. Хороши маленькие городки и поселения, как человеческие, так и других рас. С высоты птичьего полета убедительно смотрятся модели юнитов... приближение же к ним выявляет острую нехватку полигонов, и это удручает. В SpellForce полигонов в юнитах тоже недостает, а вот мир проработан еще детальней и выглядит лучше. Тормозят обе игры примерно одинаково, выдавая в некоторых сценах по 8–10 кадров (1024 × 768, максимальное качество) при среднем показателе 15–20 fps.

Музыка в «Магии Войны», в принципе, неплохая, но какая-то однообразная, по сравнению с эпическими композициями SpellForce звучит она бледненько. Звук хорош, вот только некоторые неудачные реплики отрядов, повторяющиеся слишком часто, раздражают. Особенно грустно обстоит дело с конными рыцарями и эльфийскими мечниками. Подбор же голоса главного героя и рассказчика выше всяких похвал. На этом встречу по одежке считаем законченной и переходим к внутренностям.



Мир Денмора населен четырьмя расами: людьми, орками, эльфами и гоблинами. Есть еще нежить, поднятая из небытия темным Колдуном (именно так, с большой буквы). После катаклизма, принесшего в Денмор магию и череду войн, расы зажили в мире, пока Колдун не смутил умы эльфов и не начал с их помощью бесполезную войну с Империей людей. Вы – молодой маг, волею судеб втянутый в гущу конфликта, и именно вам выпадает шанс положить ему конец. Сюжет игры замысловат и изобилует интересными, хотя и предсказуемыми поворотами. По сути, эта сказка сильно перекликается в трилогией Толкиена, но я, например, не вижу здесь ничего плохого.

Сам игровой процесс – сплав ролевых и стратегических элементов. Хотя ваш персонаж-маг в материальном виде на поле боя и не присутствует, его характеристики напрямую влияют на параметры отрядов, а магия может оказаться существенным подспорьем в битве. Собственно, управляем мы боевыми отрядами, которых может быть до нескольких десятков, от одного (маги) до восьми (стрелки) воинов в каждом. Базы как таковой у нас нет, в отличие от SpellForce, где в некоторых миссиях мы имеем чистую RTS, хотя косвенно (продавая ресурсы и помогая защитить добытчиков) вы способны влиять на развитие городов, что позволит получить доступ к редким апгрейдам юнитов или приобрести более сильные войска. Хотя к тому моменту как город разовьется, у вас уже будут закаленные в боях ветераны. Также на параметры бойцов влияют (порой более чем существенно) разнообразные артефакты, подобранные в боях или купленные в городах. Правда, сказать, что эти самые артефакты встречаются часто, я не могу.

В свою очередь города являются поставщиками квестов как сюжетных, так и дополнительных. На некоторых уровнях городов и заданий даже слишком много, причем в исследовании мира и порядке выполнения квестов вам никто ничего не навязывает. В других же миссиях нас ждет абсолютно линейное прохождение, безо всяких добавочных бонусов.

Управление войсками выполнено в RTS-стиле, причем AI ведет себя достаточно грамотно, самостоятельно выстраивая подчиненных в правильные порядки – пехота и конница впереди, маги и стрелки сзади. Порой достаточно привести отряды к вражескому логову и оставить их на произвол судьбы – сами справятся. Иногда придется применять магию. Несмотря на умный AI, руководить отрядами непросто – сражения зачастую превращаются в хаотические свалки, в которых враги пытаются, пробив пехотный заслон, «дотянуться» до стрелков, а ваши подопечные бессмысленно путаются у них в ногах.

Кстати, о магии. Хотя у нас и имеются три магические школы с сорока пятью плюс одно заклинаниями, действительно полезных среди них кот наплакал, к тому же даже максимально развитый маг не способен запомнить сразу больше пяти. Впрочем, с помощью тех чар, которые на самом деле важны, можно играючи «выносить» целые толпы врагов издалека.

Да, «Магия Войны» имеет существенные дыры в балансе. Вполне возможна ситуация, когда к середине игры (а всего в ней 4 части по 6 глав) вы получите максимально развитого мага, способного в одиночку справиться с толпой монстров. Разработчики постарались усложнить нам жизнь, время от времени отбирая прокачанные до упора отряды, с головы до ног увешанные артефактами, и заменяя их на новобранцев. Но сути это не меняет. К концу второй части развивать ваше альтерэго становится неинтересно.

К моменту выхода этого номера должен уже появиться патч к игре, который, в числе прочего, подправит и баланс. Тем не менее играть в «Магию Войны» можно уже сейчас. Ведь если бы не выход SpellForce, мы точно назвали бы ее лучшей RPG/стратегий 2003 года.

Если вам нравится жанр RPG/стратегий, стоит поиграть в

WarCraft III: The Frozen Throne **ДПК 8–9/2003**
SpellForce: The Order of Dawn **ДПК 1–2/2004**



Вброд

ФОРМУЛА ИГРЫ

WarCraft III + «Аллоды 2» =
«Магия Войны: Тень Повелителя»

НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

На легком уровне сложности побеждать слишком просто. Лучше играйте на нормальном.

Магия в игре полезна, но боевые параметры еще полезней.

Старайтесь сразу же подбирать артефакты и ресурсы, а то дружественные крестьяне любят прихватывать все, что плохо лежит.

На некоторых уровнях противники бесконечные – дармовая «экспа».

Умения-перки почти бесполезны. Развивайте их, только если есть лишние очки опыта.

Берегите императора!

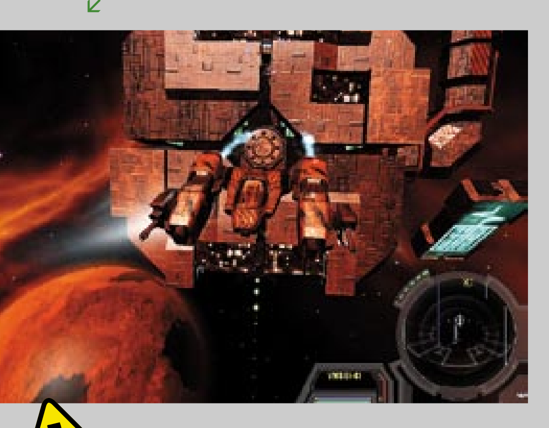


ПАСПОРТ

Жанр космический симулятор
Разработчик Egosoft
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Web-сайт x2thethreat.com

Egosoft
Небольшая немецкая компания состоит исключительно из яростных поклонников космических симуляторов. Соответственно, Egosoft делает игры только в этом жанре, но получается у нее лучше всех. В данный момент фирма работает над MMOG во вселенной X.
Игры X – Beyond the Frontier, X – Tension
Проекты Online-Universe.NET
Web-сайт www.egosoft.com

Технология bump-mapping используется в игре на полную катушку



Если X2 показалась вам слишком сложной, попробуйте
Freelancer **ДПК 4/2003**
Homeplanet **ДПК 6/2003**



Кто сказал Aquanox?



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая космическая игра со времен Elite

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Абсолютная свобода; потрясающая графика; невероятная играбельность

– Неудачная анимация в роликах



Боевые дроны – незаменимые помощники торговца

Звезды – холодные игрушки



Сергей Галёнкин

Неопытный игрок, привыкший к упрощенному игровому процессу Freelancer, в X2 чувствует себя выброшенным в пугающе реалистичный открытый космос на настоящем звездном корабле. Но через пару минут на бортовом компьютере появляется первое сообщение: технический советник предлагает рассказать об управлении новоприобретенным летным средством. Наконец-то классическая обучающая миссия? Не тут-то было. Перечислив новые навигационные системы, установленные на борту, советник завершает свою речь фразой: «Этот корабль практически не отличается от других, которыми вам, несомненно, доводилось управлять. Удачи». После чего удаляется, оставляя игрока одного болтаться в безвоздушном пространстве. И пока мимо пролетают грузовые и патрульные корабли, занятые своим делом, тот достает руководство пользователя из коробки с игрой и принимается за чтение. Иначе никак.

Если вы хотя бы одним глазком видели предшественников X2: X – Beyond the Frontier и X – Tension, то уже знаете, чего ожидать. Бескомпромиссная свобода действий вместе с необязательной, но весьма интересной сюжетной линией, помноженная на глубокую экономическую симуляцию. Забудьте о снующих туда-сюда статистах из Freelancer – в X2 каждый космический корабль занят вполне конкретным делом. Вы можете проследить торговый маршрут любого из встреченных вами транспортов и убедиться, что перевозимый ими товар действительно перемещается из одной точки в другую. Что, в свою очередь, приводит к изменению цен и, соответственно, к перемене ситуации на рынке. Все взаимосвязано. Постройте завод по переработке руды недалеко от фабрик, производящих комплектующие для космических кораблей, и вы не только снизите их конечную стоимость, но и заработаете весьма приличный капитал. При условии, конечно, что нанятые вами боевики смогут защитить ваше имущество от конкурентов.



Кстати, ничто не мешает создать свою собственную корпорацию, выкупить (или завоевать) несколько секторов космоса и организовать маленькое, но вооруженное до зубов частное государство с собой любимым во главе.

Впрочем, бизнес – всего лишь один из сотни доступных путей. Кто-то предпочтет торговле пиратство, сколотив небольшой флот из наемников, кто-то займется добычей полезных ископаемых, а кто-то поступит на службу в полицию и будет зарабатывать на жизнь охотой за преступниками. Разработчики X2 не зря гордятся своим детищем – подобную степень свободы до сих пор могли обеспечить только многопользовательские онлайновые миры.

Не последнюю роль в создании атмосферы играет графический движок. Все то, чего вы только ожидаете от модных игр последнего поколения вроде Doom III или FarCry, уже реализовано и работает в X2. Модели кораблей и космических станций и без того выполнены на «отлично», а с включенным bump-mapping их и вовсе нельзя отличить от настоящих. Конечно, ничто не идеально – и в обмен на потрясающую картинку X2 требует весьма мощного компьютера с видеокартой последнего поколения. Лично мне пришлось обзавестись GeForce FX 5600 Ultra, чтобы насладиться игрой без назойливых притормаживаний.

В целом X2 – The Threat получилась, наверное, самым лучшим космическим симулятором всех времен и народов. Похоже, мы можем со спокойной совестью забыть древнюю Elite – наконец-то появилась игра, которая не уступает ей по глубине и интересности игрового процесса.



ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ ПОКОЛЕНИЙ

Те из вас, кто играл в первую часть сериала, не без удовольствия обнаружат следы деятельности Кайла Бреннана – нашего альтерэго из X – Beyond the Frontier.



В свою собственность можно приобрести и более крупные станции



Разработка астероидов – один из путей к богатству

ФОРМУЛА ИГРЫ

Elite × Direct X 9.0 = **X2 – The Threat**



Астероиды... Опять...



ПАСПОРТ

Жанр action/RPG
Разработчик Ion Storm
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.deusex.com

Ion Storm
Изначально костяк компании представляли выходцы из id Software, которые в составе трех независимых команд в сравнительно короткие сроки выпустили три совершенно разных проекта: провальный шутер Daikatana, недооцененную большинством игроков jRPG-like Anachronox и первую часть Deus Ex.
Web-сайт www.ionstorm.com
Игры Dominion: Storm Over Gift 3, Daikatana, Anachronox, Deus Ex
Проекты Thief III

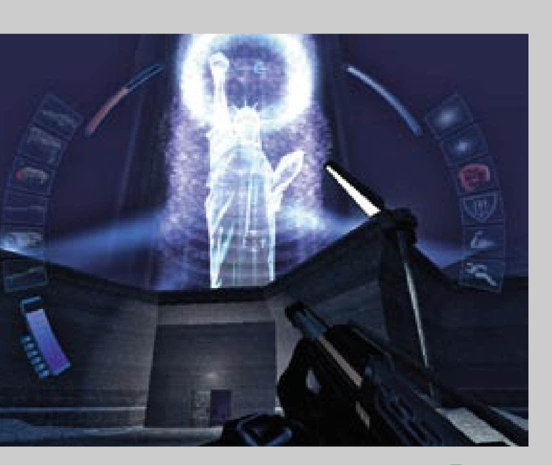


Голографическое изображение популярной певицы, с которым можно даже поговорить. Мечта любого фаната

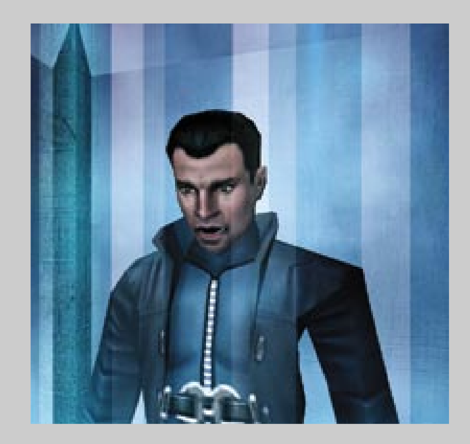
Модели персонажей очень неплохие, а вот с анимацией, к сожалению, не сложилось

ФОРМУЛА ИГРЫ

Deus Ex + масса упрощений =
Deus Ex: Invisible War



Здесь начиналась первая часть игры, здесь же заканчивается вторая



JC Denton сильно изменился – как внешне, так и внутренне

Теория заговора 2

Сергей Светличный

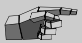
Летом 2000 г. (Господи, как время-то летит!) вышла игра Deus Ex – гремучая смесь шутера, ролевой игры, «Секретных материалов» и черт знает чего еще. Описать словами, что это было за событие, просто невозможно – за всю историю игр проекты подобного уровня можно буквально пересчитать по пальцам.

Еще не так давно мне казалось, что обзор продолжения DE1 в таком предисловии не нуждается, потому как «все и так в курсе». Но выяснилось, что три с половиной года – немалый срок, и уже появилось энное число геймеров, которые Deus Ex не застали, и для них это просто еще одна «вроде как неплохая» игра. Соответственно, понять, с какими чувствами все ее фанаты ждали продолжения, они просто не в состоянии... Впрочем, я, похоже, отвлекся – пора прекращать старческое ворчание и переходить к игре.

Со времен событий, имевших место в Deus Ex, прошло 20 лет, мир начинает потихоньку приходить в себя после того, что с ним сотворил JC Denton (да, при создании сиквела разработчики остановились на «разрушительной» концовке DE1). Главный герой – Alex D (мужского или женского пола – на усмотрение геймера, причем его выбор, заметим, совершенно не влияет на игровой процесс), проходящий тренировочный курс в академии Тарсус... которая вместе со всем городом уничтожается террористами в самом начале игры. Вы перебираетесь в филиал академии, расположенный в другом городе, однако и тут неспокойно – террористы добрались и сюда, к тому же во время их атаки вы начинаете узнавать не очень хорошие вещи о собственной организации и вашей роли в ней. Чем дольше вы играете, тем запутаннее становятся отношения между различными силами в этом мире и тем значительнее оказывается ваша роль в сложном многоуровневом конфликте интересов свежеиспеченных мегакорпораций, новоявленных культов и старых как мир тайных организаций.

Сюжет в общем и целом в «Невидимой войне» очень хорош, однако до уровня первой части не дотягивает катастрофически – прежде всего из-за своей явной вторичности. При прохождении DE1 каждый новый поворот сюжета повергал геймера в настоящий шок – помнится, по вечерам я играл, а утром, придя на работу, сразу же забирался в Internet в поисках информации о мифической организации Majestic 12, базе 51, иллюминатах... Вся прелесть сюжета DE1 заключалась в том, что игрок не мог понять, где заканчивается правда и начинается вымысел автора сценария игры. Сюжет же Invisible War, при всех его достоинствах, такой достоверностью не обладает, и это его главный минус. Он очень хорош, но желания докопаться до истины не вызывает – игрок и так понимает, что это все фикция. Ну а финал с традиционным выбором из трех вариантов окончаний, за каждую из основных противоборствующих сил – это уже, извините, полнейший самоповтор.

Игровой процесс. О, это самое больное место Invisible War. Он подвергся кардинальным изменениям, причем практически все они пошли только во вред. Очень многое, от инвентаря или принципов модификации оружия и до системы «модернизации» организма, оказалось упрощено, а некоторые вещи (например, получение опыта за выполнение заданий) вообще упразднены. Поклонники первой части просто воют от возмущения – каким образом снайперская винтовка и банка содовой занимают одинаковое количество слотов в инвентаре? Как разработчики пред-



ВЕРДИКТ ★★★★★

Игра понравится тем, кто не видел первой части, поклонникам же Deus Ex просьба не беспокоиться

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Очень хороший сюжет

– Масса кардинальных и далеко не всегда удачных изменений в геймплее




ставляют себе ракетомет с глушителем (можно произвести и такую модификацию)? Почему все виды оружия используют один тип боеприпасов? Как наш герой научился устанавливать себе сложнейшие биомоды без помощи специальных медицинских аппаратов? Вопросов более чем достаточно – а вот ответы, которые можно найти, например, в различных интервью с вдохновителем проекта Уорреном Спектором, не только не проясняют ситуацию, но лишь сильнее все запутывают, потому что разработчик гениального Deus Ex просто не может говорить вещи вроде «мы упростили геймплей тут и там, чтобы было интереснее играть и чтобы геймеру не нужно было лишний раз ломать голову над глупыми проблемами» (вольное изложение основной идеи одного из интервью).

К счастью, упрощению не подверглась одна из наиболее ценных особенностей первой части – возможность решать задачи различными способами, а зачастую даже выбирать, к какой из сторон примкнуть в том или ином случае (думаю, излишне говорить, что разные фракции выдают вам совершенно противоположные задания, что делает прохождение игры в значительной степени нелинейным).

Под конец упомянем несколько вещей, которыми так гордятся разработчики. Прежде всего это физика. Karma engine и все такое, реальный просчет столкновений, каждый предмет можно сдвинуть с места – в общем, с ума сойти. Однако стоит поиграть хотя бы пару часов, как плюс постепенно меняется на минус – лучшей характеристикой этой физики будет слово «игрушечная». Дело в том, что у предметов в мире Invisible War нет такого параметра, как масса, из-за чего складывается впечатление, будто вся обстановка здесь выполнена из папье-маше. Да, вы можете поставить один железный ящик на другой, но вот забраться на эту конструкцию не получится – при малейшем прикосновении она рассыпается как карточный домик. Вы способны отфутболить бетонную плиту на пару метров в сторону, а простая прогулка по заставленному столами, стульями и креслами кафе приводит к тому же результату, что и посещение слоном посудной лавки.

Графика. Сплошное рельефное текстурирование, реальные тени и что там еще, уже не помню – все равно результат не вдохновляет. Бамп-маппинг выглядит эффектно в единичных случаях, тени же не впечатляют никогда, настолько они неестественные. Причем из-за их использования, как я понимаю, пришлось отказаться от рассеянных источников света, и поэтому в игре постоянно темно.

В общем, единственный действительно заметный эффект от применения графических «наворотов» и «реалистичной» физики – это невероятные «тормоза» на любой конфигурации (специально для DE:IW я взял в нашей Тестовой лаборатории GeForce FX 5900 Ultra, и тем не менее в 1024 × × 768 производительность в среднем составляла около 25 кадров в секунду).

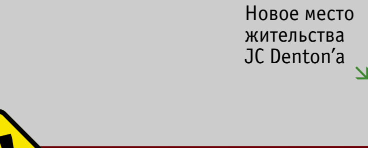
Для порядка стоило бы, конечно, еще поругать неудобный интерфейс и небольшие размеры уровней (в «Невидимой войне» они в несколько раз меньше, чем в DE1), но места уже нет, пора подводить итоги. В Deus Ex: Invisible War очень хороший сюжет и неплохой, несмотря на все старания разработчиков, геймплей. Она явно заслуживает «четверки» по всем нашим критериям – в случае с любой другой игрой мы бы сказали, что это достойный результат... но для продолжения Deus Ex это означает провал.



Бары в будущем выглядят так же, как и сейчас, вот только музыкальные автоматы заменены на музыкальные голограммы...



Один из тех редких случаев, когда боевой робот выступает на вашей стороне





Новое место жительства JC Denton'a

Это одно из самых ярких мест в игре. Серьезно



Вот как здесь выглядят «реальные тени»



В его глазах, по-моему, застыл ужас

ПАСПОРТ

Жанр adventure
Разработчик Revolution Software
Издатель в Европе THQ
Издатель в СНГ 1С:Мультимедиа
Web-сайт www.broken-sword.com

Revolution Software
Заслуженный британский коллектив (существует уже более 10 лет) может быть награжден почетным знаком «За преданность жанру адвентюры», а его бессменный руководитель Чарльз Сесил по праву входит в мировую элиту гейм-дизайнеров.
Игры Lure of the Temptress, Beneath a Steel Sky, Broken Sword: The Shadow of the Templars, Broken Sword: The Smoking Mirror, In cold Blood
Проекты нет данных
Web-сайт www.revolution.co.uk

ВЕРДИКТ ★★★★★

Роскошная отходная стилю point-and-click

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Крепкий и лихо закрученный сюжет; великолепные диалоги и их озвучка; экзотические локации; кинематографичность; удобный интерфейс

– Изобилие ящиков





Если совершено преступление, свидетели найдутся всегда

ФОРМУЛА ИГРЫ
(BS1+BS2) × 3D – мышь =
Broken Sword: The Sleeping Dragon

Дракон проснулся

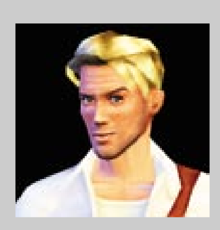
Александр Птица

Чарли Сесил немножко смахивает на хоббита – невысокого роста, полненький, всегда улыбающийся и ужасно симпатичный. С виду он никак не похож на знаменитость, тем не менее, это один из самых уважаемых гейм-гуру всей Великобритании и неизменный докладчик на большинстве конференций разработчиков игр. Нет, не зря Чарльз назвал свой коллектив Revolution Software. А куда же деваться, если его голова – настоящий волшебный котел, в котором постоянно варятся новые игровые идеи, временами даже революционные.

Мне трижды выпадала радость живого общения с ним, и всякий раз оставались прекрасные воспоминания, а потрясающая увлеченность Чарли своим делом укрепила мое мнение о том, что этот человек просто не может делать плохие игры. Первые заявления о грядущем «Спящем драконе» вызвали шок у все еще существующих поклонников жанра адвентюры: привычная плоская «мультяшная» картинка должна была уступить место модному 3D, а кроме того, многоуважаемый гейм-дизайнер объявил войну такому близкому и родному стилю point-and-click. Увидев первые скриншоты, народ забеспокоился и пригрозил покрыть Revolution Software позором и презрением, если третья часть «Сломанного меча» превратится в некое подобие action/adventure от третьего лица на манер вездесущей Лариски.

Что же таится за очередной дверью? Нико в раздумьях... Но каков вид сверху!

Но для начала предоставим слово героям истории – Джорджу и Нико. Пусть каждый из них расскажет, цепочка каких событий снова свела их вместе.



Джордж

Эх, как мне хотелось три года назад полететь с Нико в Париж, но... Поцеловав ее в щечку, я отправился домой, в Штаты, где в конечном итоге занялся очень серьезными делами, работая юристом-патентоведом (всякие там изобретения, авторские права). Однажды я получил письмо из Африки. На контакт со мной вышел некий изобретатель из Конго. Я принял решение лететь, но Африка оказалась отнюдь не гостеприимной. После вынужденной посадки и потребовавшей массы усилий эвакуации из зависшего над пропастью самолета каждая минута приносила только неприятности. Из уст умирающего изобретателя я услышал: «Сузаро». А через некоторое время мне самому уже пришлось спасаться от этого безжалостного, но умного и образованного садиста. Вы знаете, что мне не впервой попадать в передряги, поэтому я стремглав бросился навстречу новым приключениям и таки добрался до Сузаро в одном из небольших парижских театриков....Там меня ждал сюрприз.....

Нико

Работа фотожурналистки – штука довольно беспокойная, особенно если учитывать мой совсем не ангельский характер и стремление разобраться во всех нюансах запутанных дел, даже если это сопряжено с опасностью для жизни. В очередную историю мне довелось влипнуть, когда крутой хакер Вернон попросил встречи со мной, однако разговор так и не состоялся, потому как трупы говорить не умеют. Его успели замочить еще до моего прихода, но в конечном итоге всех собак повесили на меня, хотя я: а) своими глазами видела убийцу, б) располагала некоторыми уликами. После освобождения из полиции за недоказанностью я продолжила расследование, однако попала в лапы некоего Сузаро и его приспешницы Петры, той самой злоумышленницы, убившей бедного хакера Вернона. Джордж уже сообщил вам о сюрпризе в театре. Этим сюрпризом оказалась я.

Итак, герои воссоединились, но отнюдь не для романтических утех, а для очередного спасения мира от очередного маниакального ума, вознамерившегося воспользоваться мощью древних артефактов для сами понимаете чего.

За что мы любили прежние «Сломанные мечи»? За полные неожиданных поворотов сюжеты, забрасывающие наших героев в отстоящие друг от друга на тысячи километров географические точки. За изумительный литературный язык и замечательную актерскую игру в блещущих тонким английским юмором многочисленных диалогах. За детальнейшую проработку характеров даже самых второстепенных NPC, не говоря уже о главных героях. Наконец, за прекрасное графическое воплощение. За логичность и обоснованность головоломок. В последней игре все эти факторы заиграли свежими красками и поднялись на новый качественный уровень.

Нет, не зря столько лет команда Чарльза Сесила корпела над своим проектом. Джордж, Нико и все остальные персонажи, переместившись в трехмерный мир, ясное дело, возмужали, похорошели и приобрели новые черты. Вместе с героями нам придется побывать и в Конго, и в заштатном британском городишке Гластонберри, и в любимой кинематографистами всего мира Праге, и в других живописных местах, а грамотно реализованная игра света и тени только усиливает визуальное впечатление от ландшафтов и интерьеров в разных локациях.

Сюжетная дорожка игры, хотя и лишена признаков нелинейности, но постоянно держит в напряжении. Какое еще испытание таится за поворотом? Надо сказать, что к традиционным неторопливым квестовым действиям типа «взять», «открыть», «использовать» и т. п. добавились фрагменты, которые можно было бы характеризовать как quick action, но их количество строго дозировано, так что игра не превращается в сплошной тест на проверку реакции.

Кстати, обещание покончить с «укажи-и-кликни» выполнено, и сделано это просто блестяще. Особенно если управлять движениями и действиями героев с геймпада. Можно только посочувствовать тем, кто пока не обзавелся таким полезным девайсом.

Видимых невооруженных глазом недостатков просто нет. Разве что ящиков и их перемещений в духе классического Sokoban могло бы быть поменьше. И я всеми силами буду отстаивать ту точку зрения, что Broken Sword: The Sleeping Dragon – лучшая адвентюра 2003 года. Только сверхъестественная активность поклонников Silent Hill 3 может помешать ей получить «Выбор читателей» в наших ежегодных «Игровых Оскарах».



Пилота следует привести в чувство. В таких случаях помогает только пиво

Не пропустите классику жанра, старое вино плохим не бывает

Grim Fandango
Escape From Monkey Island **ДПК 12/2000**

Чисто антураж из готического ужастика!



Человек, сидящий на скамейке, отлично разбирается в британской поэзии и даже знает, кто такой Боно.

ИСТОРИЯ ВОПРОСА

Broken Sword: The Shadow of the Templars (1996)

Пребывающий в Париже американский турист Джордж Стоббарт не мог себе и представить, в какой водоворот событий он попадет после появления незнакомца в клоунском костюме и взрыва в небольшом уличном кафе. Любимая тема детективов, замешанных на исторических загадках вроде таинственного ордена тамплиеров, присутствует в полном объеме. Знакомство с симпатичной, но своенравной фотожурналисткой Нико Коллар вносит свежие краски в опасное расследование.

Broken Sword: The Smoking Mirror (1997)

Джордж Стоббарт опять в Париже. А это значит, что разворачивается новая история с могущественными древними артефактами и дьявольскими планами по уничтожению человечества. Оказывается, бывают вещи пострашнее торговли наркотиками. Джорджу и Нико предстоит убедиться в этом на собственном опыте, ибо они намерены распутать тайну дымящегося зеркала до конца. География игры, кроме Парижа, охватывает Лондон, Марсель, Латинскую Америку и другие города и страны.



В Париже есть не только Эйфелева башня, но и вот такие балкончики



«Вверх тормашками» – в деле! Сейчас все враги попадают, и мы возьмем их голыми руками

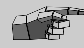


Мощнейшее оружие, «Самая маленькая в мире черная дыра», как и положено, засасывает в себя все

ПАСПОРТ

Жанр Third Persion Shooter
Разработчик Planet Moon Studios
Издатель Lucas Arts
Web-сайт www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

Planet Moon Studios
Отколовшись от команды Дэвида Перри, люди, входившие в группу, ответственную за появление на свет MDK, организовали собственную студию, где продолжают на деле доказывать, что отвязные юмористические игры имеют право на существование.
Игры Giants: Citizen Kabuto
Проекты нет данных
Web-сайт www.planetmoon.com



ВЕРДИКТ ★★★★★



Давно я так не смеялся, расстреливая толпы врагов, чего и вам желаю

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Стрельба по всему, что движется и не движется; умопомрачительный сюжет; оригинальные персонажи; отличная музыка; чудесная озвучка

– Низкое качество картинки в межмиссионных роликах; не слишком грамотные действия «союзников»; стандартность задач в некоторых миссиях

ФОРМУЛА ИГРЫ

Безумное стимпанковое фэнтези + Монти Пайтон = **Armed & Dangerous**

Наследники Монти Пайтона

Александр Птица

Игра основана на реальных событиях.
Из интро

А сейчас еще один дополнительный эпизод из «Летающего Цирка Монти Пайтона»... Извините, сейчас мы вам предложим еще один дополнительный эпизод из «Летаю...». Простите, дополнительный эпизод из «Летающего Цирка Монти Пайтона» отменяется. Аналогичный заряд уникального британского юмора взорвет ваши головы, если вы рискнете попробовать на вкус новый отвязный опус ребят с планеты Луна, озаглавленный в лучших традициях вестернов – «Вооружены и очень опасны».

...Не слишком добрый и хороший король Фордж держит под своим контролем страну Милола. Но для полного «щастя» ему не хватает одной маленькой детали. Представляете, обладать магической Книгой Закона, наделенной сверхъестественной силой, и не иметь возможности ее открыть! Книжечка-то запечатана неким сумасшедшим коротышкой по имени Рексус, который уже сто раз о ней забыл. Вот и вертится сюжет вокруг Книги, Короля, Рексуса, а первую скрипку в его развитии играет небольшая шайка всесторонних оригиналов – уголовник Роман, огромный робот-гладиатор Кью и крот Джонси (см. мои первые впечатления в репортаже с E3 2003 – «ДПК», № 7, 2003). Ребята круты непомерно и способны на все. Благо, и оружие позволяет. Нельзя сказать, что уровни уж очень сложные, но выполнение миссий, возложенных на плечи «Львиных сердец» (так называется наша бравая команда), задача не из простых.

Если бы кто знал, как меня раздражают обзоры игр, в которых перечисляются виды вооружений, находящиеся в распоряжении персонажей. Но «вооруженные и опасные» – случай особенный, и здесь я не могу удержаться от того, чтобы не спеть дифирамбы разработчикам, придумавшим «Самую маленькую в мире черную дыру», «Ружье Земляной Акулы», бомбу «Вверх тормашками» и другие не менее оригинальные средства поражения многочисленных противников.

А их не просто много, а очень много! Счет идет на тысячи, особенно при защите крепостных стен. Удовольствия от безудержной стрельбы, взрывов и разрушений всего и вся – море. Но главный источник радости, густо разливающейся по организму играющего в Armed & Dangerous индивидуума (если он, конечно, обладает хоть некими зачатками интеллигентности), – это совершенно неповторимый юмор в духе гениальной английской комедийной кинотелекоманды Monty Python, сконцентрированный прежде всего в cutscenes. А с чем же еще, скажите на милость, можно сравнить диалог вроде:

«– Какие пытки вы применяете к крестьянам?

– Да вот отрезали у одного язык, так он нам до сих пор ничего и не сказал».

Жалко, что игра вышла в самом конце года и не заняла должного места в наших «оскаровских» номинациях. А могла бы претендовать на лавры, по меньшей мере, в категориях «Лучшая музыка», «Лучший сюжет», «Лучший актер второго плана», а может, и кое-где еще.

Любителям action с нестандартным чувством юмора также рекомендуем

Giants: Citizen Kabuto
ДПК 1–2/2001
MDK 2 **ДПК 7/2000**

Летят перелетные птицы

GTA: Springfield City

Александр Птица

Свинина – это не глагол.
Барт Симпсон

Хотя слово «культовый» уже до такой степени навязло в зубах, что и пользоваться им не особенно хочется, телевизионный мультсериал «Симпсоны» иначе просто не определишь. Семейка, конечно, та еще. Папенька Гомер, инспектор по технике безопасности на атомной электростанции, уютно расположившейся практически в черте города Спрингфилд (говорят, именно поэтому его обитатели желтые и четырехпалые), маменька Мардж (кстати, раздающая Гомеру миссии направо и налево, как и положено настоящей супруге) и трое деток – балбес Барт, умница Лиза и беби Мэгги.

Как в любом типично американском городе, по улицам Спрингфилда снует множество средств передвижения на колесах под названием «автомобиль». Хотя у нашей семейки имеется в наличии очаровательный розовый «седан», ее члены не прочь временами покататься и на других «тачках», грузовичках и автобусах. Уважаемые знатоки игр, у вас не появилось ощущения deja vu? Если да, то вы совершенно правы. Геймплей The Simpsons Hit & Run – это отвязнейшая (как ей и положено по штату) пародия на всенародно любимые гангстерские саги о великом автоугонщике, только в ней в роли эдакого локального Тони Верчетти поочередно выступают Барт, Лиза, Мардж и Апу. Да и миссии у них несколько иного характера, криминалом здесь практически и не пахнет.

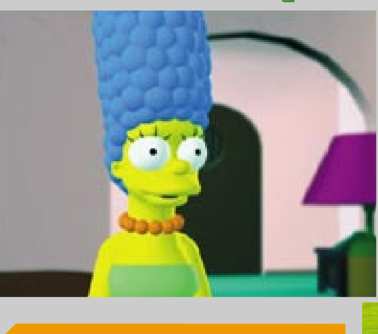
Порой наоборот. Возьмем хотя бы одну из них, в которой проявляется благородное стремление высокоморальной Мардж догнать грузовик, доставляющий в магазины новую видеоигру с непозволительно высоким уровнем насилия, несколько раз хорошо стукнуть машину, чтоб непотребные игрушки повылетали из кузова, собрать их и при этом уложиться в отведенное время.

Кстати, «hit & run» («бей и беги») в названии игры очень точно передает ее смысл. Врезаться на полном ходу во все, что видишь, колошматить ногами автоматы для продажи базз-колы, телефонные будки, могилки на кладбище, с одной стороны, удовольствие, а с другой – источник пополнения финансовых запасов. Но и этим не стоит увлекаться, ибо машины не вечны, ведь каждое столкновение оставляет отметины на их «фейсах» (вмятины, болтающиеся двери и крышки багажников – в общем, все, как в настоящей GTA), а в конце концов может привести к настоящему взрыву.

Приятно радует тот факт, что обязательно проходить сюжетные миссии (а их целых пять десятков, и среди них не только гоночные, но и аркадно-платформенные) необходимости нет. Можно в свое удовольствие покататься по Спрингфилду (стоит того, поскольку он воспроизведен с максимальным приближением к своему телевизионному оригиналу), поискать секреты, принять участие в дополнительных гонках и вдоволь похохотать над репликами персонажей, блестяще озвученных теми же актерами, которые заняты в телесериале.

Да, «Симпсоны» наконец получили то, чего давно заслуживали, – отличную игру.

Неповторимая прическа Мардж ↘





Небольшая пробка почему-то на дороге образовалась

ФОРМУЛА ИГРЫ

GTA3 + Springfield и его обитатели =
The Simpsons Hit & Run

Нашим героям по плечу настоящие каскадерские трюки

Отвязная семейка из Спрингфилда появлялась еще в таких играх:

The Simpsons Road Rage
The Simpsons: Virtual Springfield

ПАСПОРТ

Жанр racing/arcade/action
Разработчик Radical Entertainment
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.thesimpsons-hitandrun.com

Radical Entertainment
Канадская команда, работающая преимущественно над играми, имеющими кинематографический или телевизионный первоисточник, о чем свидетельствуют многие названия из списка уже выпущенных продуктов. Четких платформенных пристрастий не имеет, ваяет игры как для ПК, так и для приставок.
Игры Independence Day, Jackie Chan's Stuntmaster, James Cameron's Dark Angel, The Simpsons Road Rage, Tetris Worlds, X-Games: Pro Boarder
Проекты нет данных
Web-сайт www.radical.ca



Гомер во всей красе (в костюме № 1) ↗

ВЕРДИКТ ★★★★★

Случилось невероятное – игра о Симпсонах вызывает только положительные эмоции. Самая приятная неожиданность года

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Симпсоны; удачный юмор; точное следование стилю телеоригинала; большое количество забавных сюжетных и бонусных миссий; неплохая модель повреждений; великолепное озвучивание

– Симпсоны (просто некоторые их терпеть не могут); специфические шутки; небольшие проблемы с камерой

Самый большой туалет в мире ↘



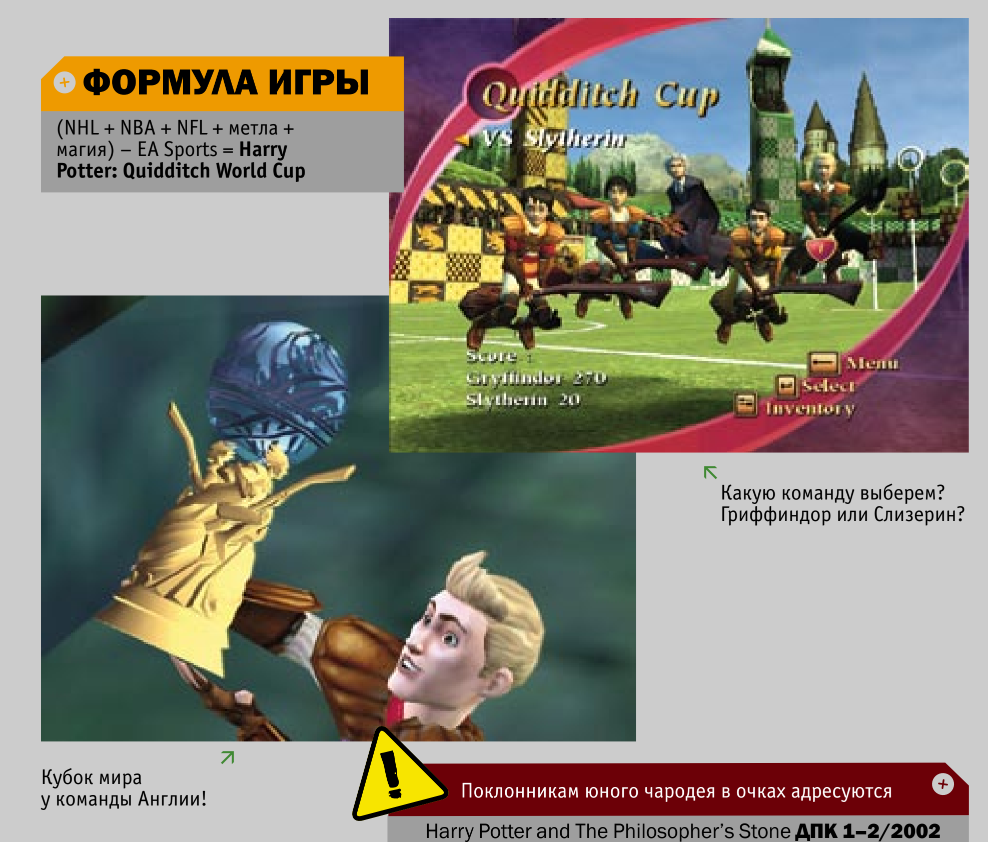
ПАСПОРТ

Жанр спортивный симулятор
Разработчик/издатель Electronic Arts
Web-сайт harrypotter.ea.com/quidditch_game/uk/home.html

Одна из многочисленных внутренних студий Electronic Arts
Название коллектива бойцов невидимого игродельческого фронта, получившего и с честью выполнившего ответственное задание командования EA по переносу фантастического вида спорта на вполне реальные компьютеры и игровые приставки, так и не было обнародовано. Стало быть, в отсутствии послужного списка и сетевых координат разработчиков вините не нас.

ФОРМУЛА ИГРЫ

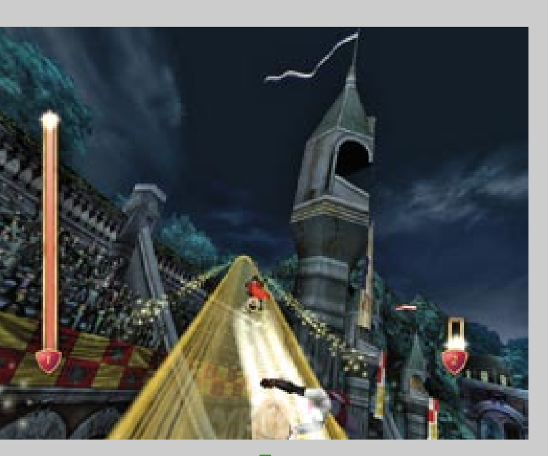
(NHL + NBA + NFL + метла + магия) – EA Sports = **Harry Potter: Quidditch World Cup**



Какую команду выберем? Гриффиндор или Слизерин?

Кубок мира у команды Англии!

Поклонникам юного чародея в очках адресуются
Harry Potter and The Philosopher's Stone **ДПК 1–2/2002**
Harry Potter and The Secret Chamber **ДПК 1–2/2003**



Нас не догонят!




ВЕРДИКТ ★★★★★

Ярко, динамично, увлекательно, семейно

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная проработка всех нюансов правил фантастической игры; простота освоения геймплея; множество секретов и сюрпризов

– Ограниченный набор вставных роликов; несколько устаревшая графика

Воздушный балет



Вокруг света на метле

Александр Птица

Как? Вы никогда не слыхали о квиддиче? Тогда можно сделать вывод, что волна массовой народной любви к Гарри Поттеру вас еще не накрыла. Но многочисленные поклонники Мальчика-который-выжил знают в общем-то непростые правила самого популярного в мире магов вида спорта назубок. Поэтому к разработке симулятора несуществующей в реальном мире и вместе с тем знакомой миллионам людей командной игры следовало подойти весьма дотошно.

Надо сказать, что в этом году киноиндустрия подвела держателя игровой лицензии на Гарри Поттера компанию Electronic Arts. Премьера третьего фильма назначена на грядущую весну, а значит, выпуск одноименной игрушки к нынешнему Рождеству невозможен. Вот и пришлось в срочном порядке придумывать хоть что-нибудь «фирменное, поттеровское». Такое, чтоб без особых изысков, на все игровые платформы сразу, для маленьких и взрослых детей.

Как ни странно, в результате аврала получилась очень добротная и увлекательная игра со своим особым обаянием, вместе с тем неукоснительно следующая славным традициям спортивных симуляторов от EA. Но не думайте, что вам сразу дадут возможность сразиться с ведущими командами летающих на метлах магов из разных стран. Для начала придется выиграть чемпионат Хогвартса (если выберете команду Гриффиндора, то в роли ловца под вашим руководством выступит сам Гарри), попутно осваивая все основные приемы не существующей в реальности игры – от обычных пасов и сложных комбинаций (кстати, выполненных очень эффектно) до кульминации любого поединка – погони за золотым крылатым снитчем.

Играя в квиддич в версии EA, никак не можешь избавиться от ощущения, что разработчики делали свое дело с удовольствием. Как хороши и разнообразны спортплощадки в разных странах, как зрелищны скриптовые ролики, отображающие удачные командные действия, как эмоциональны реплики комментаторов.

И наконец, непременный атрибут, оживляющий любую игру о Гарри Поттере, – магические карточки – используется в полной мере и здесь. Не заработав определенного количества этих скромных пятиугольничков с трехмерными картинками, даже и не думайте о последних моделях мощных метл или возможности сыграть за фаворитов мировых чемпионатов по квиддичу – команду Болгарии.

Так что начищайте до блеска свой верный «Нимбус 2001» и отправляйтесь в длительное турне по стадионам мира. Скучать не придется.



WHAT HI-FI?
ЗВУК И ВИДЕО
ТВ СТЕРЕО ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР DVD ПЛАЗМА CD
МОЯ ПРЕЛЕСТЬ
ПРИСМОТРИТЕСЬ К НОВЫМ ЛИДЕРАМ НА РЫНКЕ 32-ДЮЙМОВЫХ ТЕЛЕВИЗОРОВ
КРОМЕ ТОГО
Стереосистемы из бюджетных компонентов
МИКРОМАГИЯ
Габариты MP3-плееров уменьшаются, а возможности растут
ЛУЧ СВЕТА В ТЕМНОЙ КОМНАТЕ
Лучшие проекторы в трех ценовых диапазонах
www.whathifi.com.ua
НАЙКРАЩИЙ СУПУТНИК
ПОКУПЦЯ HI-FI
ТА ДОМАШНЬОГО КІНОТЕАТРУ
Передплатний індекс 23680

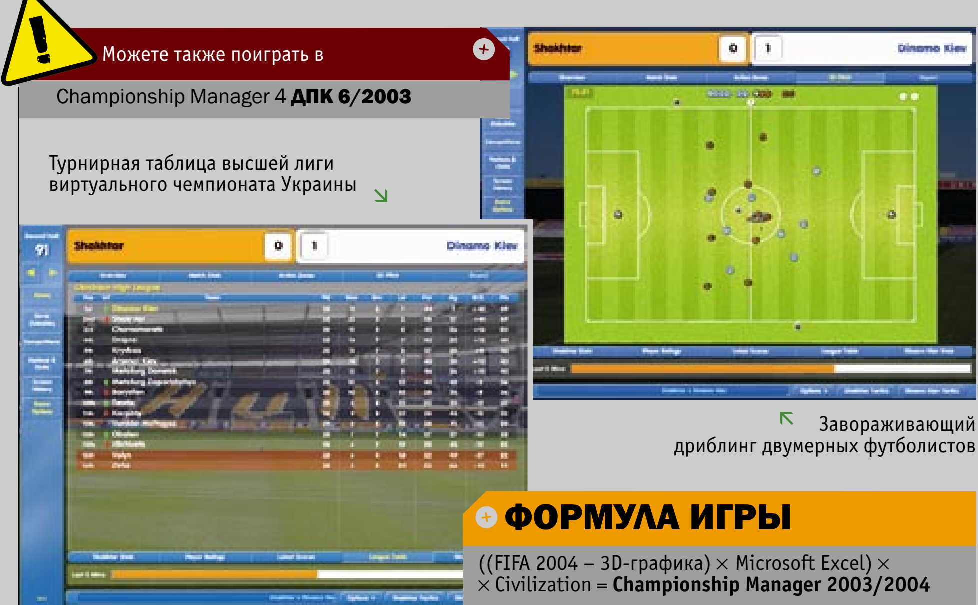


Футбольная подноготная Белькевича

ПАСПОРТ

Жанр спортивно-экономический симулятор
Разработчик Sport Interactive
Издатель Eidos Interactive
Web-сайт www.sigames.com

Sport Interactive
Компания была образована в 1994 г. братьями Полом и Оливером Колиерами. Имеет штаб-квартиры в Ислингтоне и Лондоне и объединяет сотни разработчиков во всем мире. Все симуляторы тренерской карьеры под брендом Championship Manager были изданы компанией Eidos Interactive. Однако осенью прошлого года партнеры разорвали отношения. Тем не менее работы над CM 2004/2005 в Sport Interactive уже начались.
Игры Championship Manager 1999/2000, 2000/2001, 2001/2002, 3, 4, 2003/2004
Проекты CM 2004/2005
Web-сайт www.sigames.com



Можете также поиграть в
Championship Manager 4 **ДПК 6/2003**

Турнирная таблица высшей лиги виртуального чемпионата Украины

Завораживающий дриблинг двумерных футболистов

ФОРМУЛА ИГРЫ

((FIFA 2004 – 3D-графика) × Microsoft Excel) × × Civilization = **Championship Manager 2003/2004**

Футбольная изнанка

Денис Галушка

Каждый раз, когда мы наблюдаем за матчами любимой футбольной команды и ее тренер допускает глупую тактическую ошибку или осуществляет бездарную замену, безусловно, хочется оказаться на его месте и сделать все как надо. Такая возможность есть! Полноценный симулятор тренерской карьеры Championship Manager – это то, что вам нужно.

CM 2003/2004 является своеобразным дополнением к CM 4, вышедшей примерно полгода назад. В свежей версии разработчики постарались исправить все недочеты и проколы прежней игры и, естественно, открыли нам двери в новый сезон.

Интерфейс и схема игры остались фактически прежними: вам необходимо следить за благосостоянием клуба, нанимать футболистов и тренеров, проводить матчи, побеждать в соревнованиях. Тем не менее сам игровой процесс в CM 2003/2004 все-таки отличается от такового в предшественнике. Начнем с того, что новая игра стала проходить быстрее. Заметно сократилось время подсчета результатов всяческих поединков.

Разумеется, были обновлены базы данных всех стран, клубов и игроков. В CM 2003/2004 оказались четыре новые футбольные ассоциации, среди которых имеются и участники украинского чемпионата (который в прошлой игре появлялся только после установки патча), причем не только высшая лига, но и второй и третий дивизионы. Следующим нововведением стал редактор данных (Data Editor), исчезнувший в четвертой части. Он значительно улучшен, в нем легко и просто создавать клубы, игроков, изменять погодные условия и форму, настраивать процесс реабилитации травмированных футболистов и многое-многое другое. CM 2003/2004 также может похвастаться переработанным трансферным рынком и улучшенной системой тренировок – отныне более понятно, как сказываются те или иные упражнения на становлении спортсменов.

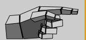
Улучшен даже двумерный газон, где проходят матчи вашей команды. Поле с точками-футболистами и мячом увеличилось в размере, соответственно стало проще следить за виртуальными поединками. Какими бы смешными и примитивными ни казались двумерные игроки, их поведение на поле внушает лишь уважение. Нападающие грамотно перемещаются, партнеры открываются, выбирая удобные позиции для удара. На игре команды иногда могут отразиться погодные условия, так что не стоит всю вину за неудачу валить на головы ваших подопечных. Кроме того, в CM 2003/2004 у вас есть возможность записывать повторы голов, а при желании и целых матчей.

Естественно, не обошлось и без курьезных моментов. Так, играя в чемпионате Украины, мне пришлось наблюдать, как никому не известный клуб второй лиги из Ирпеня выиграл кубок страны, разгромив с крупным счетом «Шахтер» и «Динамо». Последние, в свою очередь, смогли достичь невиданных результатов в Кубке UEFA и Лиге чемпионов. Непонятно также, откуда у разработчиков информация о столь незначительных доходах украинских клубов. Так, стоимость Шевченко оказалась в полтора раза большей, чем весь бюджет киевского «Динамо». Тем не менее впечатления от игры перечисленное ничуть не испортило.

Увы, появились печальные известия о том, что CM 2003/2004 станет последней совместной работой Sport Interactive Games и Eidos Interactive – в дальнейшем компании намерены идти разными путями. Хотя, даже если мы больше не увидим игр под названием Championship Manager, подобные проекты от команды Sports Interactive должны будут обязательно появиться. Ну а на данный момент Championship Manager сезона 2003/2004, без сомнения, является самым лучшим симулятором тренерской карьеры.



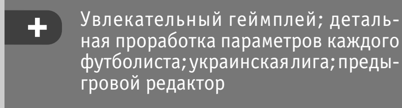
Продуманная тактика в матче – залог успеха



ВЕРДИКТ ★★★★★

Для истинных любителей футбола

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



+ Увлекательный геймплей; детальная проработка параметров каждого футболиста; украинская лига; предыгровой редактор

– Некоторые промахи в настройках команд

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

www.footballmanagers.com.ru
www.cmdays.ru

Отправная точка

Олег Данилов

7 мая 1915 года. Именно эта дата является отправной точкой, после которой история сделала крутой поворот. Один из крупнейших в мире пассажирских лайнеров «Луизитания» увернулся от торпеды немецкой подлодки U-20. Величайшая морская трагедия обернулась фарсом, когда один из офицеров «Луизитании» случайно нашел подписанную Черчиллем директиву, направляющую судно прямо под удар немецких субмарин. Разразился мировой скандал, и Америка, возмущенная иезуитским планом английского морского министра, вместо того чтобы вступить в Первую мировую войну на стороне Антанты, поддержала немецкое правительство. В итоге войну выиграла Германия, аннексировавшая Великобританию. Король Георг V сумел бежать из обреченной державы на линкоре «Худ» и увести с собой бóльшую часть флота. Обосновавшись в Гонконге, изгнанники заключили союз с Японией и создали Лигу Свободных Наций. К 1937 году шаткое равновесие в мире оказалось нарушенным провокацией ЛСН, поставившей Германскую империю и США на грань войны. Альтернативная Вторая мировая началась.

Вы вольны встать в этой войне под знамена любой из трех держав, взяв под свое командование подводную лодку или сторожевой корабль. У каждой стороны своя правда, которую навязчиво вбивают в ваши головы газетные статьи, выдержки из дневников капитанов и боевые приказы. Также у Германии, США и ЛСН несколько разнятся технические уровни: у ЛСН и США есть маневренные торпедные катера, у Германии – мощные эсминцы, у ЛСН – самые сильные подлодки. Всего под вашим командованием в шести кампаниях может побывать около пятнадцати различных надводных и подводных кораблей, а общее число миссий достигает семидесяти.

Собственно, «Код Энигма: секретный фарватер» – это русская версия однопользовательского варианта Enigma: Rising Tide. Своеобразная тренировка перед жестокими сражениями MMOG-варианта игры. Разработчики называют свое детище Massively Multiplayer Online Vehicular Shooter, т. е. это не совсем симулятор, уж слишком много в нем чисто аркадных моментов. Так как никакие подсистемы кораблей здесь не реализованы, повреждения наносятся только корпусу; эсминец выдерживает попадание трех торпед, субмарина погружается на предельную глубину, «поймав» пару залпов из трехдюймового орудия и т. д. и т. п. Тем не менее играть в «Энигму» интересно, давно уже у нас не было военно-морских игр. Вот только дизайн миссий временами удивляет. Охоту одной подлодки на другую понять еще можно, хотя и с трудом, но вот субмарина в боевом охранении против пяти эсминцев – это уже слишком.

Внешний вид «Энигмы» вызывает двойственное чувство. С одной стороны, великолепные, потрясающие модели кораблей (можно самому сесть за прицел любого орудия или зенитного пулемета), и в то же время весьма посредственное серое море. Но не это главное. В «Энигме» потрясает сюжет – наша собственная история, вывернутая наизнанку. Кстати, после игры рекомендую взять в руки учебники истории, чтобы найти все несоответствия – довольно увлекательное занятие, между прочим.

ПАСПОРТ

Жанр action/симулятор
Разработчик Tesseraction Games
Издатель/локализатор «Новый Диск»
Web-сайт www.warfleet.net

Tesseraction Games
Молодая и весьма амбициозная компания, в состав которой входят ветераны игровой индустрии с опытом работы более 15 лет, принимавшие участие в создании таких игр, как Tribes 2, Super Street Fighter 2, X-Men, Trophy Bass Fishing, Dungeons and Dragons и Darkstalkers.
Игры нет
Проекты Earth's Edge; The Driver
Web-сайт www.tesseractiongames.com

На заднем плане – линкор «Кайзер Вильгельм», наша задача защитить его





ВЕРДИКТ ★★★★☆

Неплохой аркадный симулятор надводного и подводного флота. А уж сюжет как хорош!

Графика	★★★★☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★☆
Локализация	★★★★☆

+ Великолепный сюжет; отличные модели кораблей; 6 кампаний

– Посредственная визуализация воды; несбалансированные миссии; ошибки скриптов; аркадные элементы



ФОРМУЛА ИГРЫ

Destroyer Command + Silent Hunter II =
«Код Энигма: секретный фарватер»

Если вы любите военно-морские симуляторы, поиграйте в

Destroyer Command **ДПК 4/2002**
Silent Hunter II **ДПК 1–2/2002**



Есть попадание!

Потрепанный, но живой, мой эсминец выходит из боя

Торпедный катер – маленький, юркий, опасный

ПАСПОРТ

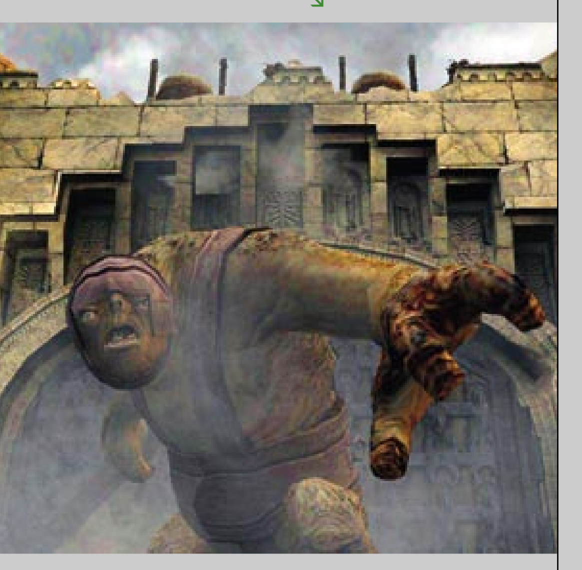
Жанр action
Разработчик/издатель EA Games
Web-сайт lordoftherings.eagames.com

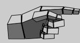
Внутренняя студия Electronic Arts
В очередной раз EA Games прячет от взгляда общественности разработчиков игры. Все, что о них известно, – это одна из in-home команд Electronic Arts. В Internet бродят несколько названий – какое из них правильное, нам узнать не удалось. Информацию же о EA Games ищите в описании других игр этого номера.
Web-сайт www.ea.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

The Two Towers (PS2) +
The Return of the King (фильм) =
The The Return of the King (игра)

Кто ел из моей миски?





ВЕРДИКТ ★★★★★

Удачнейший симбиоз кинематографа и компьютерной игры

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Добротная, аккуратная графика; аутентичное звуковое сопровождение (формат THX); соблюдение канонов фильма

– Высокая сложность; рекомендуется геймпад

Больше всего похоже на Берлин в мае 1945-го



Поклонникам Толкиена можно порекомендовать также

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring **ДПК 12/2002**
The Lord of the Rings: War of the Ring **ДПК 12/2003**



Ну и где ваше хваленое ПВО?



Гэндальф? Да это просто Джек-Потрошитель какой-то!

Кольцо насилия

Андрей Грабельников

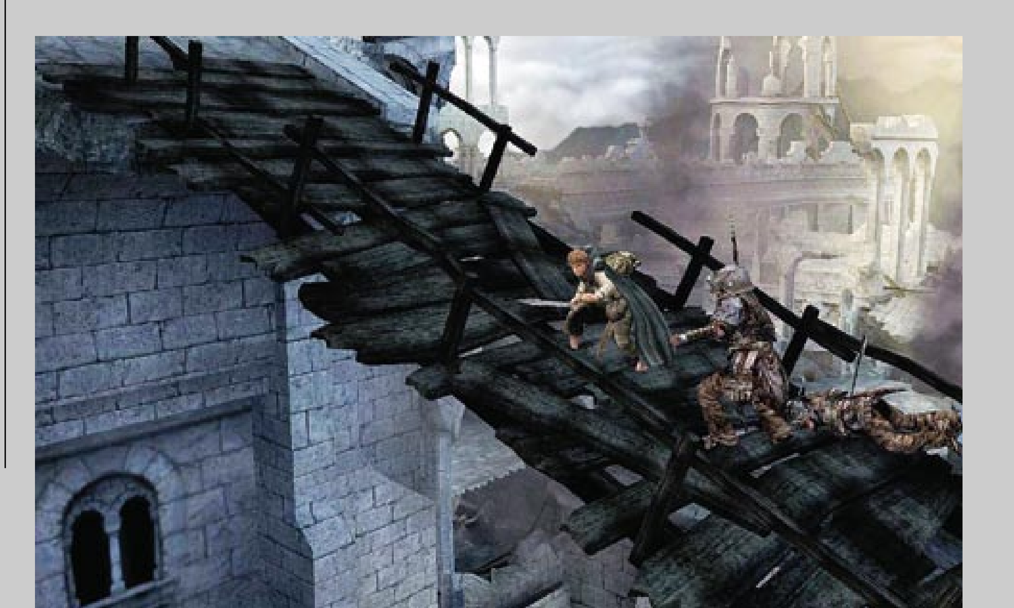
Вот, наконец почти исполнились футуристические посулы о скором симбиозе кинематографа и компьютерных игр, коими производители DVD-приводов потчуют нас уже не первый год. Формат здесь, в принципе, ни при чем, главное – в ключевых местах картины незаметно подменять зажатый в руках пульт ДУ на геймпад. Как показывает опыт The Return of the King, сублимация для зачарованного поклонника трилогии проходит безболезненно и незаметно. Битрейт сердца остается на том же, учащенном, уровне, реакции на внешние раздражители по-прежнему никакой.

Здесь стоило развернуть утопическое полотно на тему: поход в кинотеатр с игровым контроллером, но точных сведений пока не хватает – The Return of the King появился раньше премьеры и потому перемежается не с законченным произведением, а с окрошкой из всех трех киночастей.

Мутации, как и было обещано, едва различимы. Вот актер Ян МакКеллен тревожно глядит со стен осажденного Минас Тирита, следует секундное размытие картинки, вслед за которым кудесник обзаводится лайфбаром и начинает откликаться на команды манипуляторов (рекомендую геймпад). Дополнительными крепежами, стыкующими одну часть с другой, служат оригинальная музыка и голоса снявшихся в блокбастере актеров. Приплюсуйте весьма симпатичный движок, по слухам, вообще один из лучших на PS2, повсеместный motion capture, грамотную постановку грандиозных баталий (впрочем, это в большей степени заслуга Питера Джексона), и после знака «равно» получите водородно-маркетинговую бомбу, нацеленную в область семейного бюджета.

Доживи надоедливый Дж. Р. Р. до сегодняшних дней, он бы, конечно же, отозвался о персонажах киноленты совсем не по-джентльменски. Оценив масштабы учиняемого террора одним только тюфяком Сэмом в компьютерной игре по мотивам, профессор наверняка был бы поражен. В середине прошлого столетия никто не подозревал, что значит целевая аудитория PlayStation 2. Посредством нескольких клавиш и их нехитрых комбинаций (комбо, комбо!) игрок, оперируя уместными понятиями, на протяжении многих часов «мочит» орков, причем подручный (Гэндальф, Арагорн, Фродо и т. д.) шинкует негодяев именно так, как вы себе это представляли, слюнявя указательный палец. Вот вам, пожалуй, и наиболее точная характеристика игры.

Оглядываясь на недавнюю War of the Ring, нужно отметить, что стратегия по книжной лицензии вышла игрой вполне самодостаточной и очень даже способной существовать в отрыве от источника. The Return of the King, в свою очередь, без фильма невозможно представить как компьютерную игру вовсе. Делаем выводы!



Это – Сони!

Андрей Грабельников

Казалось бы, приторную лубочную эстетику, зачатую третьим WarCraft и Battle Realms, мультяшный гротеск, вызванный дефицитом полигонов, пора уже давно похоронить. Урчащие в недрах системных корпусов адские машины позволяют крутить RTS, подобные SpellForce и Homeworld 2. Тут, однако, на опустевший манеж выскакивает Lords of Everquest и начинает старательно копировать поседевшее творенье Blizzard – только в малознакомом отечественным игролюбам онлайновом мире Everquest.

Судя по релизу, во время разработки собственно LoE творческий подход проявился в той же степени, в какой он обычно бывает в процессе сборки телевизора. Аналогия в некоторой степени неслучайная: мегакорпорация Sony, производитель всего (в том числе телевизоров и компьютерных игр), ежемесячно получает от благодарных подписчиков популярнейшей за пределами постсоветского пространства онлайновой ролевой игры Everquest миллионы далеко не условных денежных единиц. Учитывая аппетиты компании, мечтающей подсадить на грядущий Everquest 2 всех обладателей персональных компьютеров и кредитных карточек сразу, LoE отводится роль сопутствующей футболки или зажигалки с логотипом, единственное предназначение которых – утрамбовать бренд в сознании потенциальных потребителей.

Обрекать на пожизненное забвение стратегию только лишь по причине отсутствия мифической души и какой-то, что ли, свежести было бы неспортивно. Между тем затхлая игра на корпус опережает иные клоны по качественным показателям. К примеру, интерфейс позволяет растягивать, перемещать, сворачивать окошки, словно на Рабочем столе. Решительно все юниты обладают специальными возможностями, могут набирать опыт и даже располагают слотами для предметов. Или вот наносимый ущерб и соответственно сопротивляемость бывают шести видов – так разработчики понукают нас тасовать состав армии, а в целом пропагандируют штучный подход к кадрам, позволяя импортировать ветеранов в следующие миссии. Предельная лояльность и даже забота, стимулирующая приверженность аудитории торговой марке, ощущается в каждом пикселе LoE. Если бы не праздничная пора, на которую по обыкновению приходится релиз ряда куда более интересных игр, мы бы порекомендовали Lords of Everquest всем любителям RTS, однако и так не можем не отметить качество сборки дополнительной звездой.

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Rapid Eye Entertainment
Издатель Sony Online Entertainment
Web-сайт www.lordsofeverquest.com

Rapid Eye Entertainment
Удивительно, обычно дебютанты фонтанируют безумными идеями, а на выходе покупатели получают неаппетитное нечто с редкими вкраплениями нововведений. Lords of Everquest же оказалась весьма удачным первым шагом, крепкой RTS, хотя и не первой свежести.
Игры нет
Проекты не объявлены
Web-сайт www.rapideyeentertainment.com



Autocast в таких ситуациях очень помогает

ФОРМУЛА ИГРЫ

WarCraft III/Everquest =
Lords of Everquest



Банальный захват здания фанатики сопровождают самосожжением

Вы ничего не перепутали – это снова Lords of Everquest



Если вам понравилась Lords of Everquest, стоит поиграть в

WarCraft III: The Frozen Throne **ДПК 8–9/2003**
The Lord of the Rings: War of the Ring **ДПК 12/2003**

ВЕРДИКТ ★★★★★

Тщательно вылизанный клон WarCraft III не первой свежести

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Предельно качественное исполнение всех компонентов игры; сильный ролевой момент

– Отсутствие каких-либо свежих идей



Корабли по-прежнему состоят из восьми полигонов





Другие игры про Каина и компанию

Blood Omen II **ДПК 6/2002**
Legacy of Kain: Soul Reaver II **ДПК 1–2/2002**
Legacy of Kain: Soul Reaver **ДПК 11/1999**

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos
Web-сайт www.legacyofkain.com

Crystal Dynamics
Кажется, сотрудники Crystal Dynamics, создатели культовой The Horde, изрядно устали от серии, но законы рынка требуют ковать продолжения, не отходя от мартена. Посмотрите, хотя Defiance не принес сериалу ни одной по-настоящему свежей идеи, но мощнейший идейный стартовый потенциал держит этот сиквел на поверхности. А следующий?
Игры Blood Omen, Blood Omen II, Soul Reaver II, Pandemonium, Gex, The Horde
Проекты не объявлены
Web-сайт www.crystald.com



ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень необычный приставочный action, рекомендовать который, к сожалению, можно только обладателям геймпадов

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



Лицензированная игровая вселенная; оригинальный сюжет; зрелищные бои



Отвратительные управление и работа камеры; затянутое прохождение уровней

ФОРМУЛА ИГРЫ



Blood Omen II +
Soul Reaver II =
Legacy of Kain: Defiance



Разиель полдничает вкусными синими душами…



…а ужинать любит зелеными. Экий гурман!

Особая диета

Андрей Грабельников

Тандему Eidos/Crystal Dynamics, видимо, кажется, что они уверенно идут вперед, активно продвигая серию Legacy of Kain, прогрессируют, делая следующую игру гораздо лучше предыдущей. На самом деле они под сдержанные завывания поклонников наворачивают круги вокруг жертвенного столба, методично прессуют землю под собой, опускаясь с каждым разом все ниже.

Вырастить из череды неплохих игр полноценный культ у бедняг никак не получается. Не везет! На руках обросший ракушками легенд и историй игровой мир, выполненный в неожиданной эклектичной манере. Завязанный на проклятии вампиров, этакой полубожественной червоточины, околобиблейский сюжет. Ну и конечно, крепко сбитые, лишенные звездного пафоса, и оттого немного скромные, герои: прагматичный кровосос Каин с лапищами и повадками медведя-шатуна и интеллигентный расхититель душ Разиель с ампутированной нижней челюстью. Кроме того, Defiance должна была обернуться для поклонников страшным ударом милосердия в сердце, потому как пути связанных событийно харизматов наконец-то физически пересекались в одной игре. До этих, напомним, пор история Legacy of Kain развивалась при содействии Каина в играх с префиксом Blood Omen, а злоключения Разиеля назывались Soul Reaver. Казалось – беспроигрышный расклад!

Персонажи рвутся навстречу друг другу сквозь баррикады потомственных, передающихся от игры к игре недугов и завалы традиционно приставочных хворей. Отсутствие геймпада обрекает игроков на адские муки либо неимоверно закаляющие личность, либо провоцирующие сильные психические расстройства. Питомец управляется стрелками, дискретно, рывками меняет направление, камера при этом предпочитает наихудший из возможных ракурс, заглядывая персонажу в полигоны лица. Игра за Разиеля, изобилующая акробатическими номерами, требующими хирургической точности исполнения, кажется невозможной. Точки сохранения (ага!) раскиданы на достаточном для усугубления душевного расстройства удалении, а отдельные локации приходится брать измором, с двадцатого-тридцатого раза. Говорю же – ад!

Каинова тропа куда привлекательнее. Вампир движется по сюжету, оставляя за собой штабеля обезвоженных манекенов. В то время как Разиель мечется из одной реальности в другую, разгадывает шарады, связанные с нажатием кнопок и поиском ключей, вурдалак опрокидывает очередной стаканчик Bloody Mary.

Каин предпочитает более тесные контакты с белковыми массами



Возвращение Робина Гуда

Олег Данилов

Именно так в советском прокате назывался один из величайших фильмов о Робине Гуде – Robin and Marian (1976). В нем дрались на мечах, стреляли из лука и показывали обнаженную спину Мэриан – что еще нужно было мальчишкам в конце 70-х?

Тем, кто не удосужился познакомиться с этой потрясающей любовной драмой (в ролях – великие Шон Коннери, Одри Хепберн, Ричард Харрис), напомню ее сюжет. Постаревший Робин Гуд возвращается в Шервуд из крестового похода и понимает, что никому он в Англии уже не нужен, никто его не помнит. Мэриан ушла в монастырь, брат Тук проповедует, Малыш Джон мечтает заняться фермерством, а новый шериф Ноттингэма не понимает шуток. В финале картины преданный крестьянами Робин умирает вместе с Мэриан, отравившей себя и его. Буквально через месяц при осаде крохотной крепости во Франции гибнет и король Ричард.

Судьба игры «Робин Гуд на страже короны» очень схожа с судьбой киношного Робина. Через 18 лет после выхода оригинала (пользуясь случаем, хочу передать привет Валере Штанько, с которым в 1989–1990 гг. мы провели немало часов за Defender of the Crown) ремейк, появившийся почти сразу же за digital remastering старой игры, уже никому не нужен. Прародительница всего жанра стратегий, в том числе и Shogun: Total War и Medieval: Total War, выглядит архаично: ее геймплей остался на уровне 1986 г.

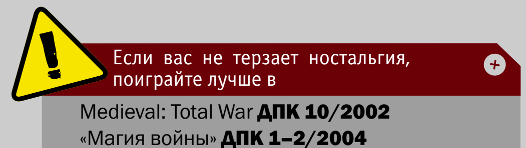
Нет, с графикой в ремейке все в порядке. Очень красочно выглядят осады крепостей, рыцарские турниры (попади копьем в шлем железному болвану), засады на дорогах (а вот этого в оригинале и не было), дуэли на мечах (Джон силен, но если найти подход...). Даже карта Англии, которая при максимальном удалении идентична той, старой, при приближении смотрится на твердое «четыре». Но, увы. Фактически игра распадается на серию мини-игр, эдакий сборник с общим сюжетом – вылазки, засады, турниры, осады и сражения, соответственно – файтинг, тир, action, аркада, стратегия. То, что казалось нормальным в 1986-м, сейчас уже не срабатывает: индустрия ушла далеко вперед. После Shogun: Total War «Робин Гуд», как пришелец из прошлого, смешон, наивен, грустен.

К тому же оказалось, что игра была и остается (а по сути ничего же не изменилось) очень простой. Именно поэтому у принца Джона есть несколько весьма существенных бонусов, но и они не спасают положения. Пройти «Робина Гуда» можно буквально за пару часов. Впрочем, если вы хотите чистой победы (а у игры четыре разных окончания), придется постараться. Для этого надо не только взять штурмом замок принца Джона и убить его на дуэли, но и выкупить из плена короля Ричарда (10 тыс. монет, между прочим), а также спасти Мэриан, попавшую в плен.

Стоит ли стараться – решайте сами. Я играл в «Робин Гуд на страже короны» только в память о той, первой, стратегии забытого 1986 г.



Осада. Красиво, конечно, но суть осталась той же



Если вас не терзает ностальгия, поиграйте лучше в

Medieval: Total War **ДПК 10/2002**
«Магия войны» **ДПК 1–2/2004**

ПАСПОРТ

Жанр микс
Разработчик Atomic Planet/Cinemaware
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Web-сайт www.capcom.com/robinhood

Atomic Planet
Несмотря на то что Atomic Planet была организована только в 2000 г., это уже далеко не первая компания ее владельцев Даррена и Джейсона Фалкусов, которые, начиная с 1981 г. создают игры для приставок, названий которых сегодня не помнят даже специалисты.
Игры Shadowman, All Star Baseball, NBA Jam и десятки других для десятков платформ
Проекты Mega Man Anniversary Collection, Black Wind, Pterosaur – Dawn of Destruction, Ace Squadron, Tornado Alley
Web-сайт www.atomic-planet.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

Defender of the Crown + 18 лет =
Robin Hood Defender of the Crown

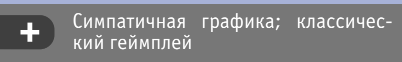


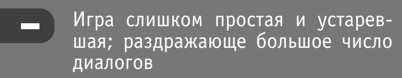
Сейчас прольется чья-то кровь!

ВЕРДИКТ ★★★★★

Ремейк, стопроцентный ремейк. Игра, опоздавшая на 18 лет

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★


+ Симпатичная графика; классический геймплей


– Игра слишком простая и устаревшая; раздражающе большое число диалогов

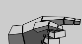
Такую крошку стоит спасать из лап злодея



ПАСПОРТ

Жанр аркада/авиасимулятор
Разработчик G5 Software
Издатель «Бука»
Web-сайт www.fair-strike.com

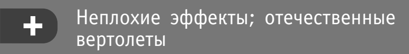
G5 Software
Молодая московская компания, с одинаковым успехом разрабатывающая как неплохие игры для персональных компьютеров, так и игрушки для мобильных телефонов различных платформ.
Игры «Красная Акула», Fight Hard 3D, RiderX 3D
Проекты «Карибский кризис», Fight Hard 3D Arena
Web-сайт www.g5software.com



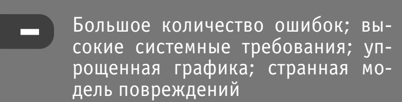
ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Неплохая, в принципе, игра, хотя множество огрех тянет ее к земле

Графика	★★★★☆
Звук	★★★☆☆
Играбельность	★★★☆☆



+ Неплохие эффекты; отечественные вертолеты



– Большое количество ошибок; высокие системные требования; упрощенная графика; странная модель повреждений

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Красная Акула» + терроризм = **«Ударная сила»**



Атака вражеской базы

А вот так выглядит кабина

Взрыв катера, на заднем плане тонет еще один катер



Все внимание на воду!

ПОДСКАЗКИ

Если игра жестоко тормозит – попробуйте снизить детализацию ландшафта.

Если вас настораживают форма и цвет травяного покрытия – снизьте также детализацию травы.

В режиме «аркада» отсутствует управление по тангажу, поэтому применение неуправляемого оружия затруднено.

Помните, на островах всегда найдется посадочная площадка, где можно подремонтировать вертолет и пополнить боезапас.



Если вас не удовлетворяет «Ударная сила», попробуйте

Yager **ДПК 11/2003**
«Шторм. Солдаты неба»
ДПК 12/2003

Ударная... сила?

Игорь Комаров

Говорят, первое впечатление – самое верное. К сожалению, я не могу сказать, что оно оказалось хорошим. Игра явно недотягивает до звания «симулятор». Но так как игровое сообщество не только симулятором единым живет, то мы не будем подходить так однобоко к «Ударной силе».

Итак, в игре вам предстоит опробовать в воздухе знаменитые винтокрылые машины, хорошо известные и у нас, и у «них», – Ка-50 и Ка-52, AH-64 и Ка-58 (существование последнего в металле, правда, пока находится под вопросом, но ведь это же игра!).

Управление довольно легкое, большинство функций можно удобно настроить под себя. В игре есть два режима – аркадный и «симулятор». Для простоты, дабы получить максимальное количество положительных эмоций, лучше использовать первый – в этом случае вы не испытаете сложностей с управлением и полностью насладитесь красотами окружающего мира и боевыми действиями. Режим «симулятор» представляется мне не совсем точно передающим поведение настоящего вертолета, хотя и он достаточно богат возможностями – поклонники «винтокрылов» при желании смогут оценить качество симуляции эффекта поджатия воздуха на малых высотах, срыва потока на роторе и разнообразнейших атмосферных влияний на машину.

Некоторую трудность в режиме «симулятор» представляет управление по курсу, но после небольшой тренировки проблем возникнуть не должно.

Сюжет игры отличается достаточной прямолинейностью, хотя в процессе прохождения кампании у игрока есть возможность пропускать часть миссий. Перейти к следующей, не выполнив задачу предыдущей или выполнив лишь частично, – невозможно, впрочем, так ведут себя очень многие игры. Работа комплекса вооружений особой сложности не представляет – радар в игре аркадный, и наводка ракет на цель делается одним движением джойстика.

Отдельно хочется рассказать о графике, которая, несмотря на недостатки игры, в целом выглядит неплохо. Явно видна нехватка времени при создании моделей – вертолеты довольно простые, да и остальная техника не изобилует деталями и качественными текстурами, но прорисовка, например, роторов сделана прилично, в отличие от того же «Ka-52 Team Alligator», где ротор представлялся в виде полуразмытой цилиндрической текстурки. Очень красиво смотрится вода. На максимальной детализации просто потрясающе выглядят тени от кораблей и катеров, волны, рябь и солнечная дорожка. Естественно, анимация ракет тоже проработана очень симпатично. Интересный момент – наземные юниты могут, взрываясь, повреждать соседей, таким образом, например, взрыв цистерны с топливом приводит почти к полному разрушению всех близкорасположенных домиков.

Так что любители и поклонники вертолетных игр смогут вновь спасти мир от наркомафии на лучших в мире вертолетах!

Свой шахматный мастер

Игорь Дериев

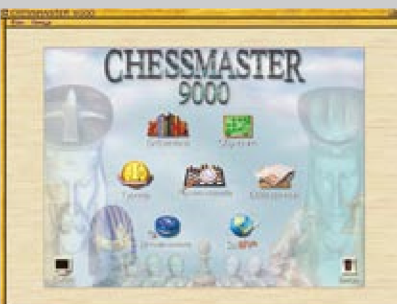
Кого в эпоху шутеров и файтеров можно удивить шахматной программой, даже если глубокомысленно назвать ее симулятором? Любая из них с успехом составит конкуренцию ведущим гроссмейстерам, а что уж говорить о простых любителях... Впрочем, Chessmaster несколько выделяется среди себе подобных, так как, кроме довольно мощного игрового движка, располагает и полноценным набором обучающих средств. И если профессионалы все же выберут Fritz или Junior (а также специализированные библиотеки партий), то Chessmaster 9000 идеально подходит в качестве «семейного» тренера. Например, специальная «Детская комната» позволит даже малышам познакомиться с азами шахмат, благодаря тому что все упражнения озвучены.

Информация для более подготовленных игроков подается только в текстовом виде, чего вполне достаточно, независимо от того, сделано это умышленно или нет. Качество локализации – интерфейса, руководства пользователя, шахматного словаря – вполне пристойное, хотя незначительные огрехи все же встречаются. Гораздо печальнее отсутствие перевода лекций международного мастера Джоша Вайцкина (консультанта проекта Chessmaster), из-за чего целый большой раздел «Учебного класса» оказывается попросту бесполезным. Сохранился, правда, оригинальный звуковой файл (его нужно вручную скопировать со второго инсталляционного диска), но совмещать изучение шахмат и английского – задача не из легких.

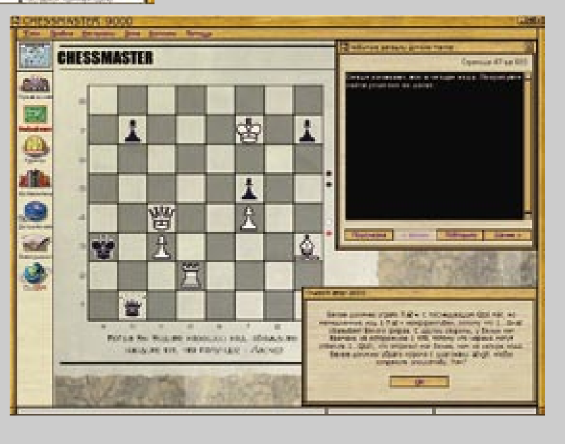
Chessmaster 9000 действительно удачно сочетает в себе простоту общего подхода к постижению шахматного искусства, обучающие и игровые средства самых разных уровней сложности, а также вполне профессиональные инструменты вроде мощной поисковой системы по библиотеке партий. К традиционно сильным сторонам программы относятся впечатляющий набор предопределенных виртуальных «партнеров» различной силы и многообразие типов учебных заданий. Довольно интересно, скажем, попытаться разыграть партию (угадать ключевые ходы и контрвыпады) за известного шахматиста и по результатам получить оценку собственного мастерства, а сборник головоломных этюдов британского гроссмейстера Джона Нанна поможет скоротать не один вечер.

Chessmaster исторически располагал средствами коммуникации. В нынешней версии можно организовать матч с другим владельцем Chessmaster 9000 по локальной сети или Internet, а также подключиться к игровому серверу ubi.com, хотя он вряд ли заслуживает доброго слова – ни сам по себе, ни, тем более, как место для шахматных баталий. Специализированные серверы намного интереснее и удобнее, причем большинство предоставляют свои услуги бесплатно. Впрочем, даже это не портит общего положительного впечатления от игры.

Трехмерные доски, конечно, красивы...



Интерфейс Chessmaster 9000 непритязателен, зато содержание...



...но играть удобней на плоских



ФОРМУЛА ИГРЫ

(Шахматы + PC) × 17 лет истории
Chessmaster = **Chessmaster 9000**

ПАСПОРТ

Жанр настольная игра
Разработчик/издатель Ubi Soft
Издатель в Украине «Мультитрейд»
Локализатор Crazy House
Web-сайт chessmaster.ubi.com

Ubi Soft
С 1986 г., когда появилась первая игра серии, по 1993 г. Chessmaster разрабатывала и издавала компания Software Toolworks. С 1995-го по 1999-й – Mindscape. Начиная с 2000 г. судьба самого известного шахматного симулятора в руках Ubi Soft. Перечислить все игры, создаваемые внутренними студиями этой фирмы, просто невозможно, а вот проекты, изданные Ubi, вы найдете во множестве на страницах текущего номера.
Web-сайт www.ubi.com

ВЕРДИКТ ★★★★☆

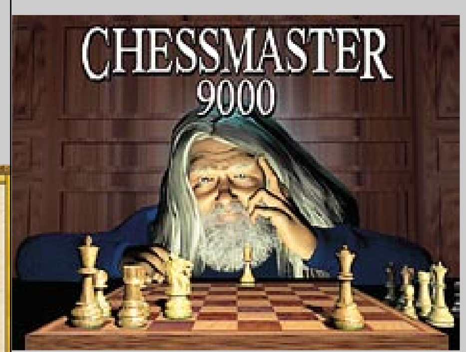


Отличная программа для поклонников лучшей игры всех времен и народов

Графика	★★★★☆
Звук	★★★☆☆
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★☆

+ Интересные темы и разделы найдутся как для начинающих, так и для профессионалов

– Отсутствие перевода целого цикла лекций



Этот персонаж украшает заставку игры начиная с 1986 г.

ОДА CHESSMASTER

Chessmaster 9000 позволяет создать отдельную игровую и обучающую среду – от настроек оформления до спарринг-партнеров – для любого числа шахматистов.

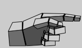
Трехмерные шахматные доски и фигуры выглядят очень эффектно, несомненно, дизайнеры тратят на них массу времени – на сайте даже доступен специальный «украинский» комплект. Однако на деле они не слишком удобны, несмотря на возможность произвольной ориентации в «пространстве». Правда, «эргономичные» двухмерные не поддерживают даже банального масштабирования.

Но главное все же – наполнение. Здесь Chessmaster 9000 есть чем похвастаться: мощный и гибкий движок, способный имитировать различные стили игры – от новичка до Каспарова; тщательно подобранные упражнения разных уровней сложности; зубодробительные задачи; исторические справки и меткие высказывания известных шахматистов.

ПАСПОРТ

Жанр глобальная многопользовательская ролевая игра
Разработчик «Никита»
Издатель 1С:Мультимедиа
Web-сайт sphere.yandex.ru

«Никита»
Образованная в 1991 г. компания «Никита», одна из старейших в СНГ, сыграла важнейшую роль в становлении отечественной игровой индустрии. «Никита» всегда была первопроходцем и экспериментатором, первой осваивая новые сегменты рынка и жанры. Основные направления деятельности сегодня – создание игр для PC и мобильных телефонов.
Игры «Parkan. Хроника Империи», «Сафари Биатлон», Twigger, «Parkan. Железная Стратегия»
Проекты «Parkan–2»
Web-сайт www.nikita.ru

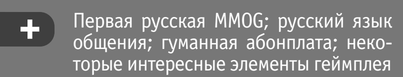


ВЕРДИКТ ★★★★★

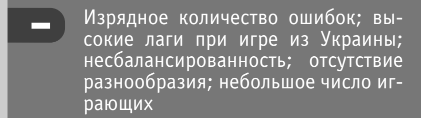
Первая русская MMOG получилась вполне неплохой, хотя до западных аналогов она недотягивает. И сильно.

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★





+ Первая русская MMOG; русский язык общения; гуманная абонплата; некоторые интересные элементы геймплея



– Изрядное количество ошибок; высокие лаги при игре из Украины; несбалансированность; отсутствие разнообразия; небольшое число играющих

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Diablo + 3D) × MMORPG = **«Сфера»**



Вообще-то на столах танцуют девушки…

Кубатура Сферы

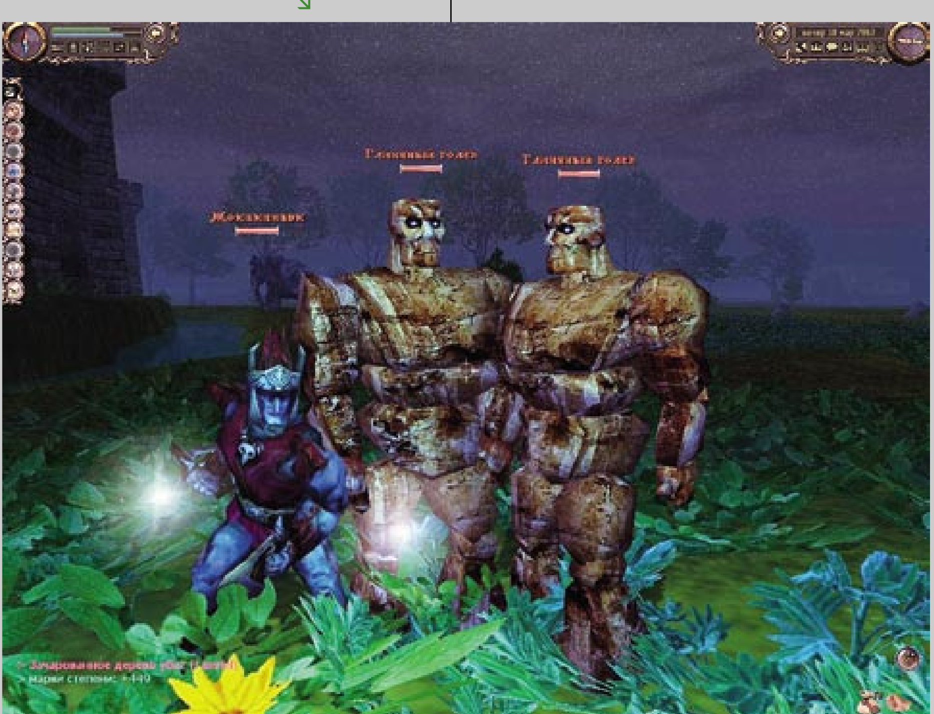
Олег Данилов

Вначале я собирался громить «Сферу». Потому как первый месяц после релиза играть в нее было практически невозможно. Серверы перманентно «лежали», игра выдавала порой поразительные глюки (исчезающие торговцы, неоткрывающиеся двери, пропадающие вещи и т. д.), апдейты сыпались, как из рога изобилия, причем в одном из них разработчики умудрились полностью изменить систему прокачки, буквально вынудив игроков завести новых персонажей. По сути, первый месяц существования «Сферы» ничем не отличался от бета-тестирования, в последней стадии которого я тоже сподобился поучаствовать. Но от более опытных онлайновых бойцов я узнал, что практически все MMORPG на начальном этапе неиграбельны. Посему, решив считать глюки детскими болезнями роста, я буду ругать «Сферу» только за геймплей и внешний вид.

Чем сразу же подкупает «первая российская MMORPG», так это языком. Зело, знаете ли, приятственно, когда сотоварищи глаголят не на заморском диалекте, а на родном и могучем. Весьма способствует. Правда, мат… Но разработчики старательно пытаются фильтровать нецензурщину, получается, однако, не всегда. В «Сфере», как и в других online-играх, найдутся, скажем так, неуравновешенные тинейджеры, которые «им самым» и разговаривают. Ну да Бог с ними, с отроками, все равно русский лучше английского.

Второе, чем пытается подкупить «Сфера», – графика. Для MMOG игра действительно выглядит неплохо, особенно если не всматриваться в клонированных, малополигональных игроков/торговцев/монстров, тем более вблизи, тем более ночью. Тут есть еще одна немаленькая проблема: броня, надетая на персонажей, не отображается вообще, а все оружие одного типа выглядит идентично. Так что похвастаться новым прикидом или высокоуровневым эксклюзивным топориком, увы, не удастся, а это для онлайновой игры большой минус. В остальном же графика вполне качественная, особенно на широких просторах Гипериона, вдали от замков: лес, трава, цветочки

Серьезные ребята, сейчас я умру



всякие, погодные эффекты, водичка – очень хорошо, но все равно хуже, чем, скажем, в Anarchy Online или Star Wars: Galaxy. Ну да не это главное. Наши online-игроки, взращенные на MUD и пиратских шардах Ultima Online, и не к такому привыкли. Главное, естественно, геймплей.

Основная интрига в игре связана с возможностью стать королем Сферы. Как именно это будет происходить, не совсем пока ясно. Скорей всего кто-то из персонажей максимального 60-го уровня, получивший титул или звание «принца», сможет занять вакантное место, остальные будут пытаться его спихнуть. Понятно, что для этого необходимы многочисленные сторонники, тугая мошна и как можно больше подконтрольных территорий.

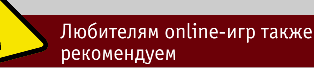
Вот за территории, которыми на начало игры владели нейтральные замки, и идет сейчас борьба. Земли переходят во владение кланов после взятия замков, а отдельному игроку получить контроль даже над слабой крепостью практически невозможно (как оказалось, не так уж и невозможно – в балансе «Сферы» есть дыры ужасающих размеров). Замки дают владельцам колоссальные бонусы как в виде редких предметов, так и с помощью кристаллов, значительно повышающих характеристики персонажей. Так что основные сражения кланов в настоящее время гремят возле ворот 19 замков Гипериона. Кстати, этот единственный материк «Сферы» площадью около 75 км^2 оказался уже достаточно плотно заселенным. В перспективе нам обещают сделать шесть материков общей площадью 200 км^2, а пока что разработчики добавили крохотный (треть квадратного километра) остров Тантал и во всю трудятся над зловещим Хароном, где станут возрождаться игроки с отрицательной кармой и выжить на котором будет весьма непросто.


Погадай, гадалка, на любовь…

Само собой, при соперничестве между кланами (а в «Сфере» уже десяток только крупных кланов) без смертоубийства не обходится. Так что PK (Player Killing) здесь норма жизни, а некоторые кланы просто поведены на этом пунктике. В одиночку же играть вообще невозможно – и качаться сложней, и монстры, чуть отойди от города, слишком злые, да и любой встречный игрок сможет безнаказанно обидеть.

Ролевая система «Сферы», честно говоря, простовата. Имеется всего 8 характеристик: 4 боевых и 4 магических. Таблица опыта построена так, что единственно верным путем развития остаются боевые маги. Причем качаться надо строго через уровень: один – в боевую составляющую, один – в магическую. Правда, имеются достаточно оригинальная алхимическая система с рецептами и обязательным котелком, а также система мантр-заклинаний, которые надо сначала найти, а потом заучить. Но, несмотря на это, «Сфера» не более чем приукрашенная Diablo, никаких иных развлечений, кроме боев, здесь не предусмотрено. Впрочем, игроки сами стараются разнообразить свой досуг, выдумывая рыцарские турниры, подрабатывая торговцами, объявляя войны и охоту на PK.

На момент написания статьи средняя населенность «Сферы» составляла 600–700 игроков, а число зарегистрированных пользователей – около 10 тыс. Цена месяца игры в первой русской MMORPG – $5. Стоит ли полученное удовольствие потраченных денег или есть смысл добавить к этой сумме еще $5 и приобщиться к Anarchy Online – решать вам. Ведь с коробкой «Сферы» (около 25 грн) вы получите один оплаченный месяц игр. Так что возможность попробовать, какова она, жизнь в «Сфере», у вас будет.


Любителям online-игр также рекомендуем

Anarchy Online: Shadowlands **ДПК 11/2003**
Priston Tale **ДПК 12/2003**


Бангвиль – любимый город новичков

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

www.fcenter.ru/articles.shtml?games/8051 – полезные советы для новичков

sphere-map.narod.ru – картография Сферы

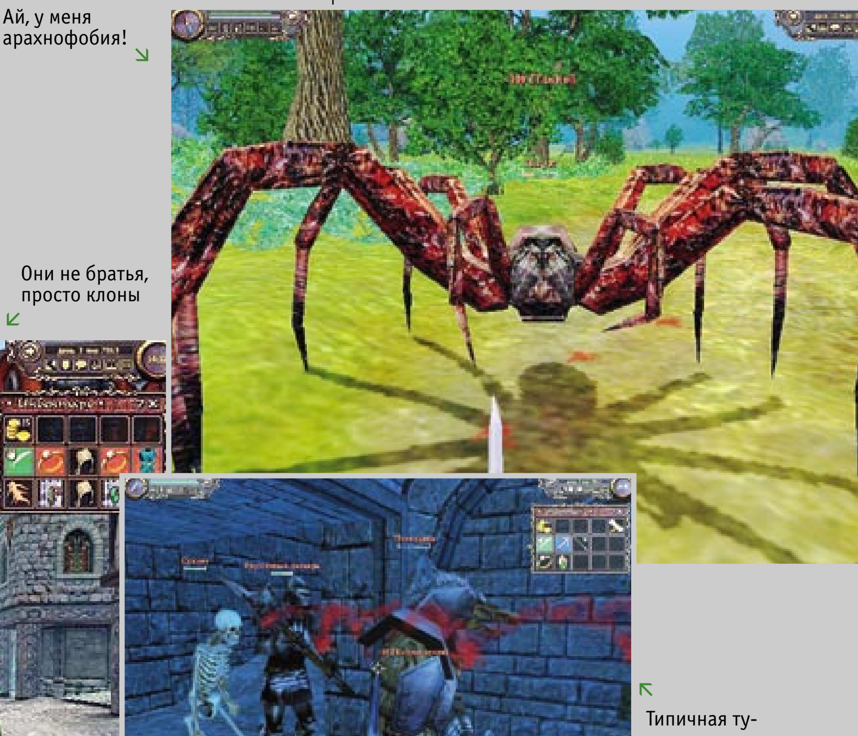
clan-tor.buruchaga.ru – клан TOP

nugos.neuromants.ru – клан Nugos

clan-chaos.ru – клан «Хаос»

www.invincible.org.ru – клан Invincible

alliance.olegy.ru – клан «Альянс»


Ай, у меня арахнофобия!

Они не братья, просто клоны

Типичная тусовка в подземелье – здесь неинтересно

«Creatures 3. Норны в Космосе»/Creatures 3



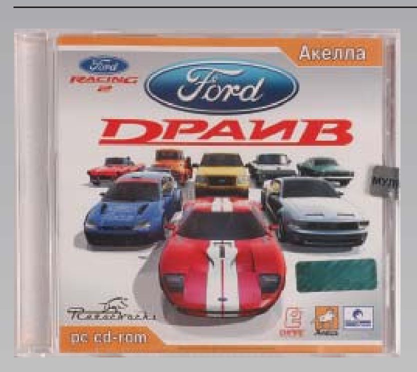
Жанр симулятор разумных существ	
Издатель в СНГ SoftClub	
Локализатор SoftClub	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Несколько лет назад среди людей, играющих в компьютерные игры, распространилась страшная эпидемия. Народ бросился культивировать и воспитывать симпатичных виртуальных существ – норнов. А раз есть популярность, а значит, и спрос, то неизбежны сиквелы.

Предыстория третьего эпизода сериала такова. Тысячу лет назад представители древней цивилизации Shee покинули родной мир Albia в поисках «нового дома». Во время перелета на космическом корабле они подверглись нападению очень нехороших гренделей и сбежали на ближайшую планетку, оставив норнов на орбите. Стало быть, ваша миссия состоит в том, чтобы помочь симпатягам выжить в противостоянии с их злейшими врагами.

Сами понимаете, игра очень специфическая, и поэтому «быстрым просмотром» оценить локализацию достаточно трудно. Но даже на первых этапах возни с норнами и исследования окружающего их мира у нас языкового дискомфорта не возникало, а это уже можно считать показателем качества.

«Ford драйв»/Ford Racing 2



Жанр аркадный симулятор	
Издатель «Мультитрейд»	
Локализатор «Акелла»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Полку лицензированных аркадных гонок, посвященных одной конкретной марке автомобилей, прибыло. После Mercedes-Benz World Racing, в которой мы имели счастье освоить 127 вариаций «Мерседесов», мы получили Ford Racing 2 с 35 моделями «Фордов». Эти две игры во многом схожи. Графика примерно одного уровня – у «Форда» лучше модели машин, у «Мерседеса» – проработка мира. Похожая аркадная физика с небольшим перевесом в пользу World Racing. Вот только трасс и у поклонников «Мерседес» на порядок больше – 119 против всего 16 в «Ford драйв». Конечно, обе игры уступают Need for Speed Underground, но тем, для кого такие названия, как Mustang'68, Gran Torino'76 и Thunderbird, не пустые слова, «Ford драйв» рекомендуется настоятельно.

Русификации в игре не много – по сути, перевод пунктов меню. Зато голос девушки-комментатора выше всяких похвал.

«King's Quest VII. Невеста тролля»/King's Quest VII: Princeless Bride



Жанр адвентюра	
Издатель в СНГ SoftClub	
Локализатор SoftClub	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Имя Роберты Вильямс священно для любителей адвентюр «золотого века Sierra». Это неудивительно, ведь «на ее совести» такие жемчужины, как «Фантасмагория» и все эпизоды грандиозной эпопеи King's Quest (кроме восьмого, самого слабого).

От лица всех поклонников адвентюрного жанра выражаем глубочайшую признательность фирме SoftClub за то, что она мало-помалу знакомит молодое поколение с классикой недалекого прошлого и делает это с большим мастерством.

На сей раз локализации удостоилась седьмая часть «Королевского похода». Игра выделяется из всего ряда тем, что главные роли отданы персонажам женского пола – принцессе Розелле и ее матери – королеве Валенис. С визуальной точки зрения эта сказочная история выдержана в духе плоской диснеевской анимации, а игровой процесс напоминает недавно отрецензированные нами «Странствия Торина».

Качество локализации можно охарактеризовать с помощью одного слова. «SoftClub»!

«Ring II. Легенда о Зигфриде»/Ring II: Twilight of Gods



Жанр адвентюра	
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА	
Локализатор «Логрус.ру»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Согласитесь, не часто встречаются компьютерные игры по мотивам классических опер великих мастеров прошлого. Однако факт остается фактом – перед нами уже вторая игра от франко-словенской команды Arxel Tribe, где действуют Зигфрид, Брунгильда и другие герои гигантской эпической оперной тетралогии немецкого композитора Рихарда Вагнера «Кольцо Нибелунгов», на которую, в свою очередь, его вдохновили скандинавские мифы. Да, господа, в мировом искусстве существует не только толкиеновское Кольцо Всевластья.

Если первая часть была чистой адвентюрой, то во второй добавились элементы action, вид «из глаз» уступил место виду от третьего лица, да и управление вместо традиционного «point-and-click» было отдано на откуп клавиатуре. Кстати, это вторая в нашей нынешней подборке игра, в которой командой художников руководил французский мастер Ф. Друлле (см. «Саламмбо»)

Существенных претензий к работе локализаторов из «Логрус.ру» у нас не возникло.

World War II Frontline Command

Жанр стратегия реального времени
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Bitmap Bros, похоже, никогда не интересовалась душевным состоянием людей, имевших несчастье познакомиться с ее проектами. Неотесанное полено (по-другому и не скажешь), которое нарекли World War II Frontline Command, каждую минуту издевается над вами, показывая белый, нездоровый, язык и отчаянно тряся лохмотьями, когда-то бывшими графическим движком Z: Steel Soldiers. Мелкие проблески реализма уже не считаются заслугой, потому на финальную оценку повлиять они не могут. Пожалуй, никто из вас не обидится, дорогие читатели, если мы скажем, что WWII FC стал одним из самых скучных и непродуманных проектов прошедшего года.

В СНГ игра была издана компанией «1С». Первоначальная эйфория, которую вызвал потрясающий голос переводчика, читающего тексты, очень быстро исчезла. Во время боя реплики «Мы под огнем», «Нужна помощь» и прочие звучат настолько бледно, что нет слов. Подобного речитатива мы не слышали давно.



Worms 3D

Жанр пошаговая стратегия
Издатель в СНГ SoftClub
Локализатор SoftClub
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Компания SoftClub не перестает удивлять нас своими удачными переводами. Действительно, не успели мы выдать «Оскара» за локализацию Warcraft III: The Frozen Throne, как SoftClub отметилась еще одной работой, явно претендующей на такую же награду.

Конечно, в любимых всеми «Червячках» не так уж много текста, поэтому основная нагрузка по оживлению игры легла на плечи актеров озвучения. И справились они с этой задачей на «отлично». Звуковые схемы, созданные ими, одна другой веселее. Кроме традиционных грузин, чукчей, евреев и украинцев («ну шо, хлопці, кому пістолю?»), в игре присутствуют гопники, бандиты, врачи («больному показаны водные процедуры»), былинные богатыри, студенты, преподаватели («ну-с, составим несложную систему из восьми дифференциальных уравнений») и еще с десяток всевозможных героев, смешных до безобразия. В очередной раз перевод от SoftClub получился намного лучше оригинала.



«UFO. Нашествие»/UFO Aftermath

Жанр стратегия
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Мы слишком много ждали от этого якобы продолжения знаменитой серии UFO/X-COM, и, наверное, поэтому наше разочарование оказалось таким большим. Практически полностью скопированная с оригинального UFO игра вышла слабой именно в тех частях, за которые мы так любили первых представителей серии, – в тактических боях. Впрочем, и глобальная карта, и режим исследований оказались не так хороши, как хотелось бы. Хотя за неимением лучшего и в память о прошлом поиграть в «UFO. Нашествие» все-таки стоит. Тем более что локализованная версия содержит в себе патч 1.2, повышающий стабильность игры.

Сама же русификация выполнена удовлетворительно. Порадовала неплохая озвучка бойцов, а вот перевод энциклопедии, наоборот – разочаровал. В русском варианте она производит впечатление устава караульной службы: слишком суконно, слишком много стилистических ляпов и просто благоглупостей.



«Баллербург»/Ballerburg

Жанр стратегия/аркада
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Хорошие игры делает компания Ascaron, хорошие и необычные. «Баллербург» – одна из таких игр. Помните старые добрые Towers, те самые, в которых два замка последовательно обстреливают друг друга, стараясь сравнять башню противника с землей? Что-то вспоминается? Забудьте. Теперь все это в полном 3D, в реальном времени, да еще и с экономически-стратегическими элементами, возможностью самостоятельной постройки оборонительных сооружений, древом технологий и магией. Правила игры просты до неприличия, а геймплей захватывает не на шутку.

На немецком игра появилась около полутора лет назад, и только сейчас вышел ее русский перевод. Собственно, локализация получилась весьма качественная, хотя некоторые претензии к недостаточной эмоциональности актеров все-таки остаются. И увы, русификаторы по пути немного растеряли великолепный юмор игры.





«Варяги»/Svea Rike



Жанр стратегия	
Издатель 1С:Мультимедиа	
Локализатор snowball.ru	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Похоже, боевую машину Paradox Entertainment не остановить. Теперь мы навечно обречены играть в их стратегии. Меняется исторический период, типы вооружений, области земного шара, формы правления, но суть остается прежней – перед нами почти всегда модифицированная Europa Universalis. Мы, честно говоря, уже сбились со счету. Итак, в «Варягах» «осваиваем» Скандинавию в период с 1275 по 1340 год. Масштаб, конечно, помельче, чем в оригинальной «Европе», зато время поинтересней. Некоторой переработке в сторону упрощения подверглась в новой игре дипломатия, почти упразднено технологическое древо, зато больше внимания уделяется удовлетворению потребностей различных слоев населения и развитию провинций. По совместительству «Варяги» выступают своеобразной исторической энциклопедией.

Перевод традиционно проводила snowball.ru, и опять-таки традиционно он очень неплох. Озвучки, как всегда в играх от Paradox, нет.

«ГРОМ»/GROM



Жанр RPG/adventure	
Издатель 1С:Мультимедиа	
Локализатор Nival Interactive	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Удручающий внешний вид игры, которая носит грозное название GROM, не может оставить равнодушным никого. Каждый проходящий мимо обязательно бросит пятикопеечную монету в засаленную шляпу – на пропитание полковника Грома и компании. Воспоминания о тибетских приключениях в начале прошлого года до сих пор вызывают нервное подергивание указательного пальца на правой руке, потому как нажимать кнопку во время боев приходилось несметное количество раз. Глупейший AI, совершенно дикая графика, не совсем здоровая музыка – это как раз то, за что у вышеупомянутого полковника и висят ордена на залатанном мундире. Как мы писали еще в рецензии – единственное, что спасает камнем идущую на дно игру, так это юмор.

Локализация выполнена в традиционном для Nival стиле – на все наши пять «звезд». Хотя иногда кажется, что голоса для героев можно было бы подобрать и получше. Впрочем, мы же ведь сказали «иногда».

«Добро против зла»/Angels Vs. Devlis



Жанр микс	
Издатель 1С:Мультимедиа	
Локализатор «1С»	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Перед нами тот редкий случай, когда некая игра выходит на просторах СНГ раньше, чем во всем остальном мире. А продукт-то сам по себе, хотя и не тянет на категорию AAA, выглядит очень даже славно и симпатично. Веселая кутерьма в волшебном мире, постоянные разборки между ангелочками и дьяволятами, достаточно приятные для глаза локации. Трудно отнести игру к какому-либо конкретному жанру – здесь сочетаются элементы платформера, action, стратегии и даже RPG.

Разработчики не наделили своих персонажей даром речи, так что оценивать качество русской озвучки нельзя. Усилия локализаторов были прежде всего направлены на то, чтобы точно и грамотно донести до игроков смысл, заключенный в меню и текстах на экранах характеристик персонажей. Им это удалось. Добавим, что строчки пунктов меню, весело складывающиеся из разноцветных кусочков, очень оживляют общую картину.

«Жестокие звезды»/Tachyon: The Fringe



Жанр космическая аркада	
Издатель в СНГ 1С:Мультимедиа	
Локализатор snowball.ru	
Игра ★★★★★	
Локализация ★★★★★	

Несмотря на то что с момента выхода игры прошло уже почти четыре года, Tachyon: The Fringe все еще представляет интерес для поклонника космических аркадных игр, который уже прошел Freelancer и не рискует браться за X2 – The Threat, почитая его слишком сложным. Сюжет игры повествует о далеком будущем, где, разумеется, правят жестокие корпорации.

Немалая доля обаяния оригинальной игры базировалась на потрясающем голосе Брюса Кэмпбелла, который озвучивал главного героя. Актер, участвовавший в локализации, разумеется, не смог изобразить бесшабашного охотника Джека Логана настолько хорошо. Также расстраивает непонятная любовь snowball.ru к использованию псевдонациональных голосов в своих работах – ну честно, уже мутит от бесконечных «захады, дарагой» и «умный, однака». В остальном же перевод выполнен весьма грамотно, с минимумом орфографических ошибок.

«Империя Казино»/Vega$ Make It Big

Жанр экономический симулятор	
Издатель «Мультитрейд»	
Локализация «Акелла»	
Игра ★★★★☆	
Локализация ★★★★☆	

По всем параметрам получается, что компания «Акелла» нынче стала самым большим среди российских локализаторов специалистом по всяческим «магнатам», «тайкунам» и прочим экономическим симуляторам. На сей раз их взор обратился к одному из лучших представителей этого жанра, увидевших свет в минувшем году.

По сравнению с аналогичной по тематике «Большой игрой», отрецензированной несколько номеров назад, «Империя казино» – это недостижимая вершина. И действительно, дельный туториал, интересные миссии, отличная графика (тот же движок, что и у Monopoly Tycoon), неплохая экономическая модель выделяют ее из общей массы.

Как мы уже отметили, «Акелла» набила руку на локализации подобных игровых произведений. Перевод многочисленных меню, окон с характеристиками объектов и другой информации сделан достаточно грамотно. Озвучки в игре нет.



«Клайв Баркер. Проклятые»/Clive Barker's Undying

Жанр FPS	
Издатель в СНГ SoftClub	
Локализатор SoftClub	
Игра ★★★★☆	
Локализация ★★★★★	

Одна из наиболее атмосферных и, вероятно, несколько недооцененных в свое время игр. Удачное сочетание элементов шутера, адвентюры и survival horror, затягивающий сюжет, великолепные декорации. Игравшие в «Проклятых», видимо, согласятся, что это одна из самых красивых игр на базе «нереального» движка. Создатель культовых киноужастиков «Восставший из ада» и «Армия живых мертвецов» Клайв Баркер отлично поработал и над этим игровым проектом. Но не только сценарий был его вкладом в общее дело. Один из персонажей – Эмброуз – говорит его голосом.

Материала для перевода и озвучивания в игре предостаточно – ведь сюжет раскрывается через многочисленные ролики на движке, не говоря уже о «Дневнике», отнюдь не страдающем немногословием. И снова, говоря о софтклабовском продукте, остается только развести руками и воскликнуть «Высокий класс!».



«Конфликт: Буря в пустыне II»/Conflict: Desert Storm II

Жанр командный action	
Издатель «Мультитрейд»	
Локализатор Home Systems	
Игра ★★☆☆☆	
Локализация ★★★★★	

Desert Storm II – крайне причудливый, до невозможного нудный и слишком конъюнктурный проект – этакий американский госзаказ. У него нет абсолютно ничего, чем принято красоваться перед конкурентами. Впрочем, расписывать все прелести этого чуда вторично мы не будем. Желающие могут ознакомиться с обзором игры в ДПК 11/2003.

Заметим лишь, что локализация заслуживает исключительно теплых слов. На русский язык переведено все: от ознакомительного файла *Readme* до реплик в самой игре. Подобными радостями вправе похвастаться далеко не каждая официально изданная в СНГ игра. И хотя голосам иногда не хватает эмоциональности (похоже, что на эти грабли многие отечественные локализаторы наступают уже по традиции), но общей картины это совершенно не портит. Даже совсем наоборот – играть стало чуточку интересней.



«Никто не живет вечно 2. С.Т.Р.А.Х. возвращается»/ No One Lives Forever 2. A Spy In H.A.R.M.'s Way

Жанр FPS	
Издатель в СНГ SoftClub	
Локализатор SoftClub	
Игра ★★★★☆	
Локализация ★★★★★	

Вторая часть приключений любимицы публики Кейт Арчер в представлениях не нуждается, поэтому приступим непосредственно к оценке локализации.

Всем известно, что игра построена по всем канонам киношного жанра под кодовым названием «джеймс бонд», густо усеяна межмиссионными роликами на движке, речами задействованных в них персонажей, многочисленными документами и т. п. Так что для локализаторов открывалось море возможностей, тем более что игра приправлена изрядной долей иронии и в переводе можно было вволю поиздеваться над оригиналом. При этом были «локализованы» многие объекты и текстуры как в самой игре, так и в роликах на движке.

Например, на пузырьке с автогеном, которым Кейт «взрезает» особо неподдающиеся замки, очень четко читается надпись «Лак для волос». А содержание записок порой вызывает дикие приступы смеха. Хотя отдельные актерские работы показались нам недостаточно убедительными, общую отличную оценку продукт заслужил.





«Повстанцы»/Rebels: Prison Escape



Жанр	action/strategy
Издатель	1С:Мультимедиа
Локализатор	«1С»
Игра	★★★★★
Локализация	★★★★★

Качественные локализации, похоже, стали визитной карточкой не только игровых проектов категории «А». Будучи совершенно невнятным клоном, Rebels: Prison Escape, тем не менее, заметно похорошела после встречи с нами в ДПК 10/2003. А все потому, что перевод выполнен на высочайшем уровне.

Придраться абсолютно не к чему. Кажется, что даже в первоначальном, английском, варианте игра выглядела хуже. Живые голоса переводчиков, хорошая интонация, отсутствие каких-либо ошибок... Все это делает «Повстанцев» сущей конфеткой среди локализованных в СНГ игр. Мы думаем, не стоит говорить о том, что подсказки, надписи и обозначения – тоже на кристально чистом русском языке.

Впрочем, от недостатков в геймплее качественный перевод, конечно же, игру не избавил. Участь разработчиков из Philos Laboratories ясна: таскать за собой набитую опилками куклу с непропорциональными частями тела, показывая ее каждому встречному. Чтобы их творение выглядело по-детски несерьезным.

«Портал времен. Вторая загадка Сфинкса»/ The Omega Stone. Sequel to The Riddle of the Sphinx

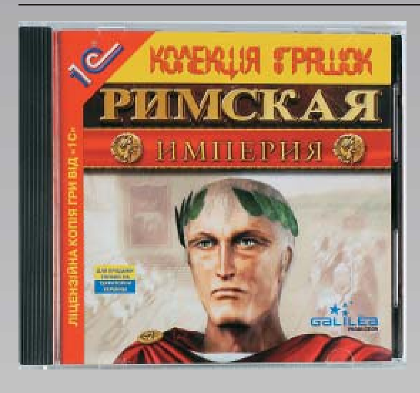


Жанр	адвентюра
Издатель	«Мультитрейд»
Локализатор	«Акелла»
Игра	★★★★★
Локализация	★★★★★

Те, кто сумел осилить до конца игру «Загадка Сфинкса», знают, что главный герой Джоффри, переживший массу приключений в Египте, вроде бы добрался до легендарного Ковчега Завета (ну чистый Индиана Джонс!). Но история на этом отнюдь не закончилась. В сиквеле ему придется весьма энергично помотаться по всему белу свету. Сценаристы и разработчики решили не изобретать велосипед и в качестве точек на маршруте нашего героя избрали традиционные места, связанные с загадками истории, – Стоунхендж, Остров Пасхи, Чичен-Ица, Дьявольский Треугольник и т. п. В геймплее сочетаются стандартный вид от первого лица a la Myst и полноэкранные видеовставки. Хотя от графики попахивает нафталином, особо негативных впечатлений она не вызывает.

Локализация, к сожалению, не тянет на высшую оценку, хотя объем переведенного материала немаленький. Уж слишком много стилистических огрехов.

«Римская империя»/Pax Romana



Жанр	стратегия
Издатель	1С:Мультимедиа
Локализатор	«1С»
Игра	★★★★★
Локализация	★★★★★

Возьмем «Европу II», перенесем действия во времена расцвета Рима, добавим массу дополнительных функций, расширим возможности по управлению провинциями, и вуаля – «Римская империя» готова. На самом деле, кроме привычных нам по «Европе» механизмов управления экономикой, производством, войсками и дипломатией, разработчики добавили в игру политический раздел – парламентские игры. Да-да! В «Римской империи» есть выборы в сенат и на государственные должности, парламентские прения, система вотирования, лоббирования и блокирования законопроектов, рычаги влияния на избирателей и трибунов, взаимоотношение фракций и многое другое. Игра со всеми включенными опциями безумно сложна, но очень интересна.

Что же до русификации – все достаточно ровненько, озвучки по сути нет, а перевод выполнен качественно, хотя и без каких-либо дополнительных изысков. На четыре.

«Саламмбо»/Salammbo



Жанр	адвентюра
Издатель	1С:Мультимедиа
Локализатор	«1С»
Игра	★★★★★
Локализация	★★★★★

Название «Саламмбо» мгновенно вызывает ассоциацию с известнейшим одноименным романом классика французской литературы Гюстава Флобера. На самом деле игра создана не столько по мотивам сего литературного труда, сколько на основе графических новелл (то бишь комиксов) французского же художника Ф. Друлле, кстати, возглавлявшего коллектив разработчиков. Надо отдать им должное, визуальный ряд игры производит довольно сильное впечатление.

Как и следовало ожидать, на выходе получилась эпическая история о любви и ненависти, соперничестве и мести. Место действия – Карфаген. Главные герои – прекрасная Саламмбо (дочь генерала Гамилькара) и раб Спендий, близкий друг ливийского наемника Мато, влюбленного в красавицу-карфагенянку.

Локализация выполнена весьма добротно, однако в ней, как нам показалось, немножко не хватает «души».

«Твоя железная дорога»/Ultimate Trainz Collection

Жанр симулятор железной дороги
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Если в детстве вы были лишены счастья обладания игрушечной железной дорогой, то «Твоя железная дорога» буквально создана для вас. По сути, это виртуальная игрушечная железка. С солидной коллекцией паровозиков и вагончиков (и естественно, возможностью детально рассмотреть каждую модельку), с редактором трасс и даже со сценариями, в которых вам предлагается поработать машинистом различных составов. Графика игры весьма неплоха, размер трасс и количество составов изрядны. Что еще нужно для счастья? Адекватная симуляция? Увы, с физикой не сложилось. В целом же «Твоя железная дорога» несколько проигрывает Microsoft Train Simulator и его аналогам на современных консолях.

Локализация выполнена вполне качественно, но без особых изысков. Озвучки, как и в оригинале, нет. На втором же диске игры размещен редактор «шкур» для паровозов, который вообще не переведен.



«Хоббит»/Hobbit



Жанр стратегия/аркада
Издатель в СНГ SoftClub
Локализатор SoftClub
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

Именно так и должна выглядеть детская игра по детской книжке, а «Хоббит», несмотря на то что это начало «взрослой» эпопеи, произведение для малышей. Именно аркада с элементами головоломок, именно мультяшный стиль и яркие краски, легкий язык, запоминающиеся персонажи. Все компоненты в полном объеме присутствуют в «Хоббите», при этом игра очень близка к литературному первоисточнику. Я настоятельно не рекомендую взрослым читателям знакомиться с игрой самостоятельно, а вот в компании с отпрысками 6–12 лет – пожалуйста.

Дополнительное очарование «Хоббиту» придают великолепный перевод и потрясающая озвучка. Актеры действительно «играют» эту красивую сказку, да и подбор голосов не может не радовать. Даже тот факт, что за основу взят далеко не самый любимый нами перевод книги, ничуть не портит игру. Мы всегда знали, что SoftClub делает лучшие локализации в СНГ. И свой «Игровой Оскар 2003» они получили не зря.

«Экономические войны»/ Economic War

Жанр стратегия
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор «1С»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

На самом деле «Экономические войны» далеко не самая свежая игра. Monte Cristo Games выпустила этот сатирический политико-экономический симулятор еще в 2001 г. Но вы этого не заметите, так как графика здесь, как и во многих других менеджерах от Monte Cristo, плоская. Цель этой гротескной игры – любыми методами добиться переизбрания себя любимого на второй срок президентства. А единственно возможное средство сделать это – завоевание любви граждан. Основные рычаги для воздействия на свой народ и другие государства экономические, хотя порой стоит и побряцать ядерным оружием, провести пропагандистскую кампанию, использовать дипломатический шантаж или даже террор. «Экономические войны» – стратегия не очень сложная, не слишком глубокая, но, тем не менее, интересная. Если вам нравятся игры от Monte Cristo – обязательно попробуйте.

Тем более что перевод выполнен хотя и не блестяще, но вполне качественно.



«Этот безумный велоспорт. Сезон 2003–2004»/Cycling Manager 3

Жанр симулятор
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★★
Локализация ★★★★★

После «Магната конного спорта: Фаворит», казалось бы, не стоит удивляться симуляторам самых необычных видов спорта и родов деятельности. Ан нет, создатели Cycling Manager (кстати, это уже третья версия игры) нас поразили: данный экономически-спортивный симулятор разработали те же авторы «Магната» – на этот раз в наших руках велоконюшня. Во многом две игры схожи – подбор, наем и тренировка гонщиков, покупка снаряжения, участие в различных соревнованиях. Только вместо лошадей и наездников в нашем подчинении велосипедисты и их «двухколесные кони». Сами многочасовые гоночные этапы выглядят весьма впечатляюще, поинтереснее, чем скоротечные скачки.

Локализация, как и в предыдущем случае, сделана весьма неплохо, но и здесь явно не помешала бы обстоятельная энциклопедия по велоспорту. Кстати, будьте внимательны: на некоторых конфигурациях замечено исчезновение в игре курсора.







Незнакомка с готическим прикидом – новенькая барышня по имени Пэйн. Как водится, с непростым прошлым



Для большей убедительности сценического образа Юны разработчики оцифровали движения настоящей певицы

Ангелы Спиры

Сергей Светличный

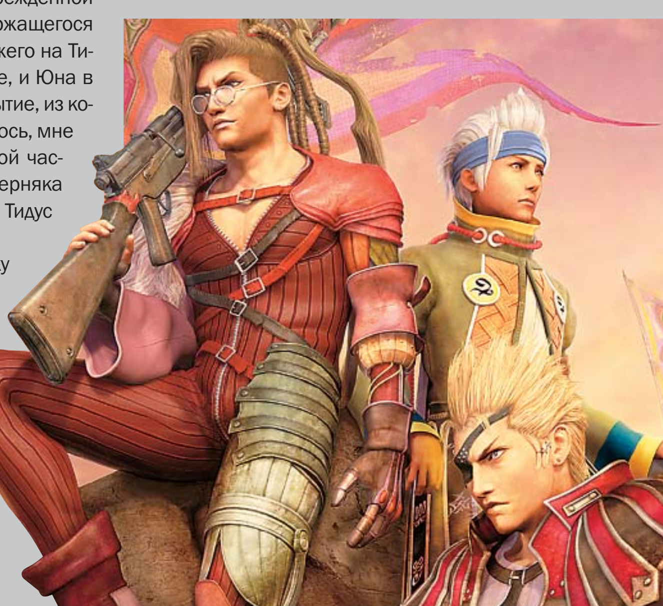
Скажу сразу – Final Fantasy X-2 предназначена только для тех игроков, которые прошли десятую часть сериала (и которым она понравилась – впрочем, таких подавляющее большинство). Для остальных владельцев консоли PlayStation 2, которые последние пару лет провели на необитаемом острове и в глаза не видели FFX, FFX-2 особого интереса не представляет – они слишком многого в ней не поймут. Ни кто такая Юна и зачем она ищет какого-то Тидуса, ни почему она, простая охотница за сферами, настолько популярна в этом мире, что каждый встречный считает своим долгом поблагодарить ее за спасение... Впрочем, я, кажется, забегаю вперед.

Итак, со времен событий, описанных в Final Fantasy X, прошло два года, и Юна, отказавшись от карьеры политика, которую ей прочили после спасения мира, вместе со своей подругой Рикку отправляется странствовать по Спире в составе отряда охотников за сферами (это что-то вроде видеокассеты, обладающей еще некоторыми крайне полезными функциями, о них поговорим чуть позднее). Дело в том, что ее друг и наставник Кимари случайно нашел сферу с сильно поврежденной записью, где можно было увидеть содержащегося в заключении парня, невероятно похожего на Тидуса. Это означало, что он жив, хотя все, и Юна в том числе, считали его канувшим в небытие, из которого, собственно, он и явился... Надеюсь, мне простят этот маленький спойлер десятой части – ведь те, кому интересна FFX-2, наверняка ее прошли и прекрасно знают, кто такой Тидус и зачем он пришел в мир Спиры.

Я так подробно рассказываю завязку FFX-2 по одной причине – эти события не описываются ни в начале этой игры, ни в конце предыдущей. Дело в том, что они показывались только во втором издании FFX (international version), в дополнительной концовке под названием Another Story. Соответственно, игроки, купившие первый вариант FFX, обо всем этом не имеют ни малейшего понятия. Для них Тидус после выполнения своей миссии – спасения Спиры (а заодно и Юны, что для него, пожалуй, даже важнее) – просто исчез, вернулся в небытие, из которого и был вызван в начале игры духами этого мира. Почему Square-Enix не продублировали Another Story (например, в качестве пролога) в начале FFX-2 – тайна, покрытая мраком.

Итак, Юна, Рикку и примкнувшая к ним Пэйн (троица, уже окрещенная игроками «Ангелами Чарли») странствуют по Спире в поисках сфер – ведь они не только рассказывают о прошлом этого мира, но и содержат в себе своеобразные «костюмы», переодевание в которые меняет специализацию персонажа в бою – это основное нововведение в боевой системе FFX-2, делающее ее непохожей ни на одну другую часть «финалки».

Разработчики на самом деле поступили очень мудро – перед ними стояла задача сделать игру, похожую на FFX и вместе с тем кардинально от нее отличающуюся. Казалось бы, это просто невыпол-



ПАСПОРТ

Жанр jRPG
Разработчик/издатель Square Enix
Web-сайт www.square-enix-usa.com/games/FFX-2

Square Enix
Компания-монстр, получившаяся в результате слияния двух самых сильных разработчиков японских ролевых игр. Надеемся, что притча про гору, родившую мышь, в данном случае даст осечку.
Игры сериал Final Fantasy, Vagrant Story, Kingdom Hearts, сериал Dragon Quest, UNLIMITED SaGa, Parasite Eve 1-2, Front Mission 1-3, Saga Frontier 1-2, Xenogears…
Проекты Final Fantasy XII, Fullmetal Alchemist, Star Ocean: Till the End of Time, Front Mission 4…
Web-сайт www.squaresoft.com

Рикку (слева) в FFX-2 проработана настолько великолепно, что зачастую затмевает собой главную героиню Юну (справа)





ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный повод поностальгировать для фанатов «десятки», для остальных же – просто хорошая игра не без недостатков

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Старые герои; узнаваемый мир; оригинальная боевая система

– Слабый сюжет; малая продолжительность игры

нимо, но для Square-Enix, видимо, нет ничего невозможного. Решение оказалось элегантным – можно оставить старые локации, старых героев, но боевую систему нужно изменить полностью. И в результате перед нами старая игра, которая абсолютно не похожа на саму себя.

Значит, мы говорили об «одеждах», найденных в сферах. Все они содержат какую-то специализацию – воин, белый или черный маг, певица (вылитый бард из Wizardry, кстати), самурай, воровка и т. д. У каждого такого «костюма» есть свои уникальные навыки, которые персонаж осваивает со временем – при условии, что в бою он одет именно в него. А поскольку «переодеваться» можно прямо в ходе боя, то создание мультиклассовых персонажей, посреди схватки превращающихся, скажем, из самурая в мага-лекаря, становится крайне простым занятием (кроме того, такой ход позволяет разработчикам «оттянуться» по полной программе – каждый костюм выглядит невероятно эффектно, а уж процесс переодевания... вызовы магических существ из предыдущих частей уже не кажутся такими впечатляющими после одной-единственной смены одежды в FFX-2). А если упомянуть о том, что смена костюма осуществляется с помощью специальной сетки, где размещаются сферы с одеждами, причем этих сеток несколько десятков на любой вкус, с самыми разными эффектами и конфигурациями, то становится ясно, что по части тактического планирования FFX-2 ни в чем не уступает той же «десятке», даже несмотря на отсутствие магических существ.

А теперь о грустном. О сюжете. Это невероятно, это разрушение устоев, это издевательство над поклонниками, но впервые в истории сериала Final Fantasy появилась игра, в которой сюжет практически отсутствует. Первые десять часов вы просто путешествуете по миру и собираете сферы, а когда наконец появляется сюжет, то... то он заканчивается как раз к тому моменту, когда вам кажется, что все только-только началось, и перед вами открываются два пути – или к финальному боссу, или к массе побочных квестов, которые, собственно, и составляют костяк этой игры. Единственное доброе слово о сюжете FFX-2 – это то, что разработчикам удается-таки поколебать уверенность геймера в неизбежном хэппи-энде, в котором он не сомневался еще до начала игры.

Кстати, в FFX-2 целых пять концовок – от полностью провальной до как раз той, на которую рассчитывает каждый поклонник FFX. Причем по умолчанию игрок получает далеко не самую лучшую из них...





Несмотря на почтенный возраст «движка», персонажи в игре по-прежнему великолепны

Если вам не нравятся игры от Square Enix, поиграйте в

Disgaea: Hour of Darkness **ДПК 1–2/2004**
Suikoden III **ДПК 3/2003**



Теперь понятно, почему игру называют «Ангелами Чарли»?

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Final Fantasy X + «Ангелы Чарли»)/сюжет = **Final Fantasy X-2**

ПАСПОРТ

Жанр раллийный автосимулятор
Разработчик/издатель Codemasters
Web-сайт
www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04

Codemasters
За те шестнадцать лет, которые компания присутствует на игровом рынке, она успела порадовать не один десяток миллионов поклонников. Очевидно, что разработчики тяготеют именно к спортивным симуляторам, хотя Codemasters выступает как издатель и других перспективных проектов, например небезызвестной Operation Flashpoint и ее продолжения, а также – «Периметра».
Игры Colin McRae Rally 1/2/3; Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Проекты Race Driver 2, Operation Flashpoint 2, Dragon Empires; Wartime Command
Web-сайт www.codemasters.com

ПРАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Не стоит выжимать максимум из своей машины. Каждый удар о дерево или приземление на большой скорости сильно деформируют кузов авто. И как результат – нехватка времени на полный ремонт. Кстати, следите за шинами. Они очень быстро изнашиваются и могут лопаться. Заменяйте в первую очередь!

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Colin McRae Rally 03 – ошибки) × минимум усилий = **Colin McRae Rally 4**

Citroen в лучах заходящего солнца. Согласитесь, красиво





Система повреждений действительно хороша!

На окружающие пейзажи можно смотреть непозволительно долго – красиво



За четыре серии игры мы уже привыкли к фирменной австралийской пыли

СТАТИСТИКА

20 автомобилей
48 трасс
4 чемпионата
Поддержка мультиплеера

ВЕРДИКТ ★★★★★

Именно таким должен был быть CMR 03. Перед нами, кажется, add-on

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Исправленные ошибки; хорошие модели автомобилей; грамотное построение трасс; очень неплохая графика; реалистичное поведение машин

– Полнейшее самокопирование; участки трасс, перенесенные в игру методом copy/paste; отсутствие новых идей

Добавка

Янош Грищенко

Даже если бы Земля сошла со своей орбиты, то Codemasters все так же невозмутимо и с надменным видом клепала бы посреди тотального хаоса очередную серию Colin McRae Rally. Можете не сомневаться. Пожалуй, это единственная на данный момент компания, которая способна похвастать едва ли не монопольной позицией в жанре раллийных симуляторов. Иных уж нет. А выходящие новинки в этом сегменте выглядят очень скверно.

На этот раз мы решили изменить традиции и не дожидаться обещанного мартовского релиза PC-версии CMR 04, а здесь и сейчас рассмотреть игру в варианте для PlayStation 2. И даже не потому, что такое ожидание нарушает состояние душевного равновесия. Видите ли, нынешней CMR цифру «04» в названии присвоили, очевидно, по величайшей ошибке. Максимум, что можно было поставить – «3,5». Ведь изменения по сравнению с предыдущей частью весьма незначительны. Во-первых, разработчики сжалились над несчастным игроком и таки разрешили проходить чемпионат за разные команды, а не только за Ford Team. Так что любители погонять на виртуальных Subaru Impreza WRX и, например, на Citroen Xsara это оценят. Во-вторых, игра повзрослела и обзавелась четырьмя точками опоры для автомобилей, а не одной, как раньше. Ну и в-третьих, система повреждений стала более совершенной. На этом нововведения благополучно заканчиваются. Нелишне сказать, что многие участки трасс были банально скопированы из прошлой серии. Только на этот раз гонщики едут в обратную сторону.

И все же самые яркие впечатления вызывает моделирование повреждений. Кузов автомобиля от одного даже легкого удара может изрядно деформироваться, что самым реалистичным образом сказывается на состоянии узлов машины. Несмотря на то что длина трасс во всех CMR оставляла желать много лучшего, теперь двигатель натурально перегревается, а иной раз шестьдесят минут, выделенных на ремонт после каждых двух заездов, может и не хватать.

И опять все те же США, Греция, Финляндия... Традиционные снегопады в Швейцарии и ливни в Туманном Альбионе. Все трассы представляют собой, несмотря на малую длину, небольшой шедевр. Опыт дает о себе знать – не иначе. Взгляд успевает лишь запечатлевать летящие из-под колес грязь и песок, так как среагировать на очередной поворот попросту не успеваешь. Цена за каждую выигранную у соперника секунду времени – испарина на лбу и трясущиеся руки, сжимающие геймпад. Уж очень динамичная и слишком качественная игра получилась, хотя Codemasters беспардонно скопировали самих себя, любимых, во многих аспектах. И ничего с этим уже не поделаешь. Даже в таком виде CMR 04 смотрится весьма и весьма привлекательно. И играть в это все равно нужно. Лучшего ведь просто нет.

Не все в порядке в Датском королевстве

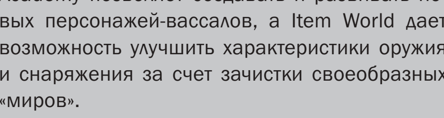
Богдан Афанасьев

Уже давно на игровых консолях не выходило подобных проектов, но Nippon Ichi Software доказала, что еще не все потеряно для поклонников тактических jRPG. Disgaea – это глоток свежего воздуха, которого так не хватало. Данная игра представляет собой взрывную смесь из тактической jRPG, бесшабашного юмора и милой «анимешной» графики.

Начнем с главного – сюжета. Хотя здесь и нет привычной слезоточивой истории а-ля Final Fantasy, но зато есть нечто гораздо лучшее – юмор. Игрок начинает веселиться прямо с завязки и не останавливается до самого окончания. Итак, вы играете за Лахарла, принца потустороннего мира, умудрившегося задремать на два года и проспать смерть отца, после которой подданные развязали форменную войну за трон. Естественно, подобного он потерпеть не мог и с помощью своего верного вассала Этны и ее слуг (безлапых пингвинов), а также ангела (а по совместительству – киллера) Флонн начал объяснять, кто в доме главный. А так как подданные – демоны, то и методы наведения порядка тоже используются сугубо демонические.

Геймплей пародирует японские анимационные сериалы – игра состоит из стандартных 13 серий и одной «специальной». По закону жанра все они предваряются вводной частью, знакомящей игрока с новыми персонажами и расставляющей все по местам, в конце же идет анонс следующей серии.

У любителей тактических jRPG игровой процесс не вызовет затруднений, а для всех остальных есть замечательная система подсказок и помощи. Хочется отметить такие приятные особенности, как Summon Academy и Item World – Academy позволяет создавать и развивать новых персонажей-вассалов, а Item World дает возможность улучшить характеристики оружия и снаряжения за счет зачистки своеобразных «миров».



Идем дальше. Звук. Никаких претензий – все звучит именно так, как и должно (кстати, главные герои могут разговаривать на английском и японском, вот только в бою, к сожалению, персонажи обязательно переходят на английский). Музыка. Например, песенка «ля-ля-ля» между миссиями достойна отдельной похвалы, а может, даже награды Грэмми. Шутка. Но мелодия очень милая, а самое главное – к месту, что и создает неповторимую атмосферу.

А теперь о хорошем и плохом одновременно. Это графика. В Nippon Ichi Software почему-то считают, что прогресс остановился несколько лет назад и разрешение порядка 320 × 240 должно услаждать наш взор. Если отойти на пару-тройку метров, то видишь замечательную изометрическую трехмерную графику со спрайтовыми персонажами, но стоит подойти поближе, как в голове начинают вертеться назойливые мысли – какой год на дворе и для какой консоли делали эту игру, уж не для PS One или GBA? Лишь эффекты от магических заклинаний несколько смягчают шок.

Резюмирую. Disgaea – одна из наиболее веселых игр для PlayStation 2, и все поклонники тактических jRPG и почитатели аниме, не испугавшиеся устаревшей графики, не пожалеют о 30–40 часах, потраченных на эту замечательную jRPG. И вполне возможно, они вернутся к ней еще не один раз – ведь Disgaea рассчитана на многократное прохождение и имеет несколько концовок.

ПАСПОРТ

Жанр tactical jRPG
Разработчик Nippon Ichi Software
Издатель Atlus U.S.A.
Web-сайт www.atlus.com/dis

Nippon Ichi Software
Небольшая компания, занимающаяся разработкой игровых продуктов для консолей Sony и внутреннего рынка.
Игры Rhapsody: Musical Adventure (The Adventure of Puppet Princess)
Проекты нет данных
Web-сайт www.nippon1.co.jp



Заклинания – единственное, что хоть как-то красит внешний вид игры

ВЕРДИКТ ★★★★★

Игра для всех, кто любит жанр jRPG и юмор

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

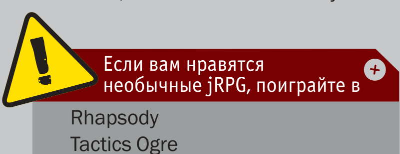

Замечательный юмор и сюжет; оригинальный геймплей



Графика низкого разрешения; несколько завышенная сложность

ФОРМУЛА ИГРЫ

Final Fantasy Tactics + Dungeon Keeper + Rhapsody = **Disgaea**



Если вам нравятся необычные jRPG, поиграйте в
Rhapsody
Tactics Ogre



Создание персонажа

А вот так в Disgaea выглядят бои



Задушевный разговор с одним из боссов



ФОРМУЛА ИГРЫ

(Tony Hawk's Pro Skater 4 + эволюционное развитие) – интересность = **Tony Hawk's Underground**

«На взлет!»

Почти Сэм Фишер. Во всяком случае, очень на него похоже

Пешие прогулки по городу могут быть полезны. Для ознакомления с достопримечательностями, например

ПАСПОРТ

Жанр спортивный симулятор
Разработчик Neversoft
Издатель Activision
Web-сайт www.thugonline.com

Neversoft
Компании удалось выпустить 7 проектов за 6 лет. Очень хороший результат. Если верить официальному сайту, за все это время было продано около 25 млн. копий игр (это, в первую очередь, консольный рынок). Конечно же, слава к Neversoft пришла вместе с серией Tony Hawk's Pro Skater.
Игры Apocalypse, Spider-Man, Tony Hawk's Pro Skater 1–4
Проекты не объявлены
Web-сайт www.neversoft.com

Нужно также познакомиться и с
Tony Hawk's Pro Skater 4 **ДПК 10/2003**

Количество трюков в игре очень велико. А ошибок при их исполнении – еще больше



Средство передвижения

Янош Грищенко

Вспомните свое детство, когда после очередных «уличных гонок» на скейтах с друзьями по подъезду все штаны были изодраны, а некогда чистая футболка превращалась во что-то трудно узнаваемое. Вспомните запах весеннего воздуха, ласкающего ноздри, в то время как вы мчались под цветущими каштанами на доске, название которой красноречиво говорило о том, что на ней можно делать невероятные виражи. Вспомните детскую радость, беззаботность и незабываемые ощущения, навсегда оставшиеся в прошлом. Так вот, если вы все же решите запустить Tony Hawk's Underground, то впечатление не будет иметь ничего общего с ностальгическими воспоминаниями. Игровая индустрия, однако.

Не ждите чего-то необычайно нового – не получите. Первое и самое главное отличие от предыдущей части в том, что в режиме карьеры мы играем не за заслуженных ветеранов скейтбординга с орденами на потных майках, а за слепленных в достаточно дружелюбном меню новичков. Вариации вашего альтер-эго представлены просто в невероятных количествах. Но если и этого покажется мало, Neversoft создала возможность переносить фотографии игроков прямо в новоиспеченное детище для формирования лица скейтера. Приятно же увидеть свою физиономию на экране телевизора!

Локаций в THU много. Традиционно все они выполнены очень качественно. По сравнению с четвертой частью их размеры стали еще больше. Что, впрочем, уже в порядке вещей для каждой новой игры серии. Более того, появилось нечто, отдаленно напоминающее сюжет: ролики на движке игры со всеми вытекающими отсюда последствиями. Нововведения коснулись и умений скейтеров. Не удивляйтесь тому, что герои могут ползать по карнизам домов не хуже Сэма Фишера из Splinter Cell, – мода такая. Кроме всего прочего, в сами задания были внесены изменения, призванные, скорее всего, разнообразить игровой процесс. Например, на первой же карте вас услужливо попросят прокатиться по кварталу за отведенное время на… машине. Понимаете? На машине! Уж чего-чего, а подобных шалостей от симулятора скейтбординга мы, честно признаемся, совершенно не ожидали. Да и сказать, что подобные моменты выполнены качественно, тоже нельзя. THU это явно не к лицу.

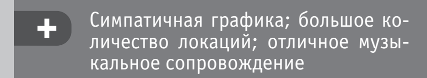
А вот что точно к лицу, так это музыка. Великолепное музыкальное сопровождение, которое отвечает где-то за 40% удовольствия, получаемого от игры. Около 70 (!) композиций в одном, как говорится, флаконе, можно встретить весьма редко. Ну и, конечно же, есть в наличии высококачественное видео для каждой «звезды» скейтбординга, как и в предыдущих частях.

И все же, несмотря на многие преимущества, в Tony Hawk's Underground почему-то нет того азарта, который заставлял раньше переигрывать каждый неосиленный момент по 20 раз подряд. Твердая «четверка». Не больше.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Хорошая игра, но до «Выбора редакции» недотягивает

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★



\+ Симпатичная графика; большое количество локаций; отличное музыкальное сопровождение

– Не самые удачные нововведения; многие кадры в роликах взяты из THPS 4; игра «не цепляет»

Фотографируй это

Сергей Светличный

Пустеет дом, пустеет сад,
И флигель спит, и флюгер,
Как будто много лет назад
Тут кто-то жил, да умер...
Вероника Долина

Не одним Silent Hill'ом жив любитель «ужастиков». Разработчики Tecmo в очередной раз доказали, что умеют делать игры с участием не только силиконовых барышень и что в мире есть места и пострашнее пресловутого городка «Тихий Холм» – в здешней Деревне Всех Богов творятся вещи, от которых прошедшая огонь, воду и медные трубы Хизер просто упала бы в обморок.

События Fatal Frame II (или Project Zero 2 в варианте для Европы) происходят за 30 лет до первой части и практически никак с ней не связаны – другими словами, для понимания сюжета «Кровавой бабочки» знакомство с FFI отнюдь не обязательно. По сути, единственной точкой соприкосновения этих двух игр является мистический фотоаппарат (в игре он носит название «камера обскура» – заметим, что это как бы не совсем верно... ну да ладно), вокруг которого строится весь игровой процесс.

Завязка у FFII довольно стандартна – две сестры-близняшки случайно попадают в заброшенную деревню, населенную исключительно призраками, и всю игру пытаются оттуда выбраться. Звучит, конечно, банально, но чем дольше играешь, тем менее избитым оказывается сюжет – так, постепенно узнаешь, что в этой деревне издавна практиковался ритуал «запечатывания» Врат в Ад, для проведения которого требовались близнецы (странное совпадение, правда?). Причем со временем раскрываются все более зловещие подробности – и о самом ритуале, и о жителях этой деревни, и, самое главное, о близнецах, кому «посчастливилось» принять участие в предыдущих ритуалах. Ну а финал Fatal Frame II просто потрясает – если после прохождения Silent Hill у игрока появляются некоторые сомнения в психическом здоровье его разработчиков, то тут никаких сомнений нет, потому как придумать такое нормальный человек просто не в состоянии.

Игровой процесс, скажем так, отчасти традиционен: мы бродим по заброшенной деревне, посещаем дома разной степени запущенности и «страшности», находим предсмертные дневники и записки живших тут ранее людей, решаем несложные задачки и сражаемся с монстрами. А вот последнее выполнено очень оригинально: поскольку нашим противником являются исключительно призраки, на которых обычное оружие не действует (да и странно как-то видеть несовершеннолетнюю девочку с пулеметом в руках...), то бороться с неприятелем нам приходится с помощью того самого мистического фотоаппарата – каждый сделанный снимок либо «ослабляет» гостя из потустороннего мира, либо полностью изгоняет его из нашей реальности, причем за удачные фотки игроку начисляются очки, которые он может тратить на... модернизацию камеры, расширяя ее функциональность и усиливая «изгоняющий эффект». Звучит довольно смешно, но на деле это оказывается очень интересно и необычно.

Прохождение Fatal Frame II отнимает не так уж много времени – чуть более десяти часов, и, наверное, именно поэтому разработчики постарались сделать идею повторного прохождения максимально привлекательной – по окончании игры вы получаете новые уровни сложности (заметим, что на максимальном становится доступен дополнительный эпизод), а также новые функции для камеры, благодаря которым в следующее прохождение вы сможете поймать в объектив еще больше призраков...

ПАСПОРТ

Жанр survival horror
Разработчик/издатель Tecmo
Web-сайт www.fatalframe2.com

Tecmo
Один из известнейших японских разработчиков, отметившийся практически на всех игровых консолях, за исключением разве что GameCube.
Игры сериалы Dead or Alive, Ninja Gaiden, Monster Rancher, Fatal Frame, Rygar
Проекты нет данных
Web-сайт tecmoinc.com



Фото на память. Правда, симпатяшка?

ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших «ужастиков», сильнейший конкурент сериалу Silent Hill

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличная атмосфера; закрученный сюжет

– Не всегда удобная камера

ФОРМУЛА ИГРЫ

(Две малолетние Heather + фотоаппарат) × японский колорит = **Fatal Frame II**

Это еще далеко не самое страшное привидение...

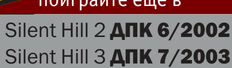


Ваша сестра ведет себя вполне самостоятельно... Порой даже слишком самостоятельно

Духи предыдущих близняшек оказываются одним из самых сильных «боссов» в игре



Если вы любите пугаться, поиграйте еще в



Silent Hill 2 **ДПК 6/2002**
Silent Hill 3 **ДПК 7/2003**



Это не настоящий скриншот, а рекламный. В реальности картинка будет выглядеть хуже…



…но если постараться, то ненамного. Этот скриншот – уже не подделка.

ПАСПОРТ

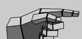
Жанр микс
Разработчик SCE Studios London
Издатель Sony Computer Entertainment Europe
Web-сайт www.eyetoy.com

Мир смотрит в камеру

Сергей Светличный

СТАТИСТИКА

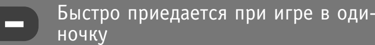
Мини-игр 12
Видеокамера 1
Геймпадов 0
Игроков чем больше, тем лучше



ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая игра для шумных вечеринок

Играбельность ★★★★★



+ Оригинальный игровой процесс; масса веселья, если играешь в компании друзей
– Быстро приедается при игре в одиночку

Игровых контроллеров для современных консолей выпущено великое множество. Причем, помимо обычных рулей и геймпадов всех мастей, есть и масса совершенно необычных, с точки зрения компьютерного геймера, вещей: пистолеты, танцевальные коврики, удочки, барабаны, панели управления боевыми роботами… Вскоре, кстати, должен появиться самурайский меч (специально для Onimusha 3) – как им играть, понять пока не может никто. В общем, консольную тусовку экзотикой удивить сложно. Однако игра, выпущенная Sony во второй половине прошлого года, поразила всех (а заодно и собрала целый ряд всевозможных наград в разных категориях на всех основных выставках). Это EyeToy: Play, сборник простеньких аркадных игрушек, головоломок и танцевальных симов, в котором игровым контроллером является… идущая в комплекте видеокамера. Изображение геймера вставляется в игровой экран, и он «оттуда» управляет игрой – чтобы нажать на кнопку, например, достаточно помахать рукой в этой области экрана, геймпад не требуется абсолютно.

Впрочем, по порядку. По размерам и форме камера напоминает пачку сигарет, выполненную в виде… миниатюрной PlayStation 2 (черный цвет, ребристые бока, даже фирменный синий огонек имеется). Подключается EyeToy к USB, затем вставляем диск с играми, располагаем геймера на расстоянии полутора-двух метров от телевизора и производим минимальную калибровку камеры – позиционирование, настройку резкости и регулирование освещения. Последний пункт, кстати, это единственное, что может вызвать хоть какие-то затруднения, – например, в моем случае яркости люстры в гостиной оказалось недостаточно, пришлось дополнительно устанавливать настольную лампу. На все про все уходит не больше пары минут, и консоль уже готова к работе.

Как уже говорилось, EyeToy: Play – это сборник мини-игр, причем настолько разноплановых, что складывается впечатление, будто он специально задумывался как демонстрация технологических возможностей камеры. Мы набиваем головой мяч в Keep Ups, моем окна в Wishi Washi, боксируем в Boxing Chump, крутим на шестах тарелки в Plate Spinner, запускаем фейерверки в Rocket Rumble… Лично мне больше всего понравились две музыкальные игры – Boogie Down (аналог Space Channel 5), где вы в ритме музыки должны повторять движения танцовщицы, и сходный по идее Beat Freak (это уже последователь Dance Dance Revolution), а также Kung Foo – «симулятор восточных единоборств», где вам приходится отбиваться от нападающих со всех сторон ниндзя.

Замечу напоследок, что хоть и не все мини-игры одинаково удачны, одно у EyeToy: Play не отнять: наблюдать со стороны за выделывающим немыслимые па перед камерой геймером оказывается не менее увлекательным занятием, нежели собственно сам процесс игры, что делает EyeToy просто идеальным развлечением для вечеринок.

Да, и еще хотелось бы упомянуть, что Sony отнюдь не собирается останавливаться на достигнутом: для EyeToy уже выпущена новая музыкальная игра EyeToy: Groove, а недавно был анонсирован проект под рабочим названием EyeToy: Comms – это уже не игра, а система видеоконференции. Что будет дальше? Поживем – увидим.



Kill Bill vol.1/ «Убить Билла: Фильм 1»



Этот «анфан террибль» мирового кино Квентин Тарантино – грязный мерзкий извращенец, зато какой талантище! Его киноопусы я на дух не перевариваю, но, черт возьми, люблю их всеми фибрами своей души. Психоаналитик сказал бы: «Да у вас, батенька, тут такая, понимаете ли, амбивалентность проявляется». Истинная правда. Вы себе не представляете, как мне не хотелось смотреть четвертый фильм маэстро Квена, но, с другой стороны, написание его обзора никому другому отдавать я не собирался.

И что же теперь? Фильм отсмотрен (это произойдет еще не раз, но предполагаю, что, подобно моим взаимоотношениям со «Чтивом», процесс будет проистекать периодически и фрагментарно). Сразу же обижусь за то, что его кровейшеству вздумалось разбить повествование на две части. Думаете, мы бы не выдержали еще столько же трупов, отрезанных голов, конечностей и дальневосточного марлезонского балета в стиле martial arts? Легко!

Сюжет, как вы вероятно знаете, укладывается в одну строчку. На свадьбе у одной беременной тетки случилось «мочилово» с кучей трупов. Очнувшись после четырехлетней комы, Невеста (другого имени у нее не обнаружилось) начинает мстить, и мстя ее страшна. Сухие строчки в записной книжке – это имена тех ее бывших коллег по команде наемных убийц «Смертельные гадюки», которым вздумалось отправить барышню на тот свет.

По аналогии с «Криминальным чтивом» «Убить Билла» можно было бы назвать Pulp Movie. Роскошная хореография в духе классических гонконгских кунг-фушных боевиков. Откровенно сентиментальные («Я не буду убивать тебя при дочке») и комедийные сценки. Аниме-история о судьбе одной из «правых рук» Билла полуяпонке-полукитаянке О-Рен-Ишии одновременно трогательная и натуралистично жестокая. Именно в ней кровища начинает бить фонтаном, перемещаясь потом из мультика в мир живых актеров, персонажи которых очень быстро становятся мертвыми. И вообще, создается такое впечатление, что фактически весь фильм – это одно большое аниме-произведение, но только рассказанное языком игрового кино.

Кто-то там восхищался дракой Нео с кучей агентов Смитов? Ребята, расправа Невесты с десятками парней в черных костюмах и черных полумасках даст фокусам Избранного сто очков форы. А девочке-«школьнице» Го Го, искусно управляющейся с фрезой на цепи, я позволю себе присудить «Выбор редакции».

Прелестный фильм. Вот только пятерку, которой он заслуживает, я не поставлю. Не люблю жестокости и насилия, даже если это стеб.

Александр Птица

ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Miramax, 2003 г.

Web-сайт www.kill-bill.com

Режиссер Квентин Тарантино

В ролях Ума Турман (Невеста), Дэвид Кэррадайн (Билл), Люси Лиу (О-Рен-Ишии), Дэрил Ханна (Эль Драйвер), Сони Чиба (Хатори Ханзо), Чияки Хуриама (Го Го), Джули Дрейфус (Софи Фаталь), Вивика Фокс (Вернита Грин) и др.

Freddy vs Jason/ «Фрэдди против Джейсона»



Возвращение отвратительного безвкусного ханжеского стиля восьмидесятых годов имеет все-таки несколько положительных черт. Во-первых, у женщин снова в моде длинные волосы, а во-вторых, нескончаемым потоком идут на киноэкранах фильмы нежно любимого мною жанра «трэш».

«Фрэдди против Джейсона», несмотря на сравнительно большой бюджет – целых 25 млн. долл., – выше, чем у любой другой серии о похождениях главных героев («Кошмары на улице Вязов» и «Пятница, 13»), – все еще остается тем, к чему привыкли поклонники: «дешевым» кровавым фильмом, насыщенным убийствами и черным юмором.

Сюжет, если он вас действительно интересует, повествует нам о коварном плане Фрэдди, который мается в аду и, желая вернуться назад, отправляет Джейсона истреблять подростков на улице Вязов. В дальнейшем два светоча борьбы за чистоту нации оказываются втянутыми в довольно забавное противостояние, причиной которого стал дележ жертв. И между этими двумя столпами фильмов ужасов мечется толпа испуганных девиц (и иногда парней), у которых не осталось ровным счетом никаких шансов выжить в мясорубке.

Фильм смотрится на одном дыхании – динамичные боевые (если это можно так назвать) сцены с участием Джейсона перемежаются эпизодами с характерным юмором повелителя снов Фрэдди. Нужно отметить, что классических шуточек Крюгера в этой ленте до обидного мало – бóльшая часть времени уделяется эффектным, но совершенно неизобретательным убийствам в исполнении молчаливого Вурхиса.

Впрочем, сцена финального поединка искупает все недостатки фильма и является, пожалуй, самой кровавой, жуткой и одновременно забавной завершающей дракой главных героев. Ведь по законам жанра обычно в ней участвуют хороший и плохой, но в нашем случае на арене оказываются персонажи один хуже другого.

Концовка непрозрачно намекает на грядущее продолжение, что неудивительно – фильм собрал более 100 млн. долл., и это без учета продаж DVD-дисков и видеокассет.

Кстати, вполне вероятно, что сиквел будет называться «Фрэдди против Джейсона против Эша». Последний, если вы забыли, является главным героем культовой трилогии «Зловещие Мертвецы» (Evil Dead). Великолепный Брюс Кэмпбелл уже дал свое согласие на участие в проекте, так что вторая часть обещает стать еще более феерическим зрелищем, чем первая.

Сергей Галёнкин

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Компания New Line Cinema, 2003
Web-сайт www.freddyvsjason.com
Режиссер Ронни Ю
В ролях Роберт Энглунд (Фрэдди Крюгер), Кен Кирзингер (Джейсон Вурхис), Моника Кина (Лори Кэмпбелл), Келли Роланд (Киа Уотерсон), Джейсон Риттер (Уилл Роллинс)

Battle Programmer Shirase/«Боевой программист Сирасе»





Вообще-то, мы обычно не обозреваем в «Видеотеке» аниме, но пройти мимо телесериала с таким названием просто не смогли. Действительно, часто ли вам попадаются фильмы, повествующие о нелегкой судьбе боевых программистов? Боевые роботы, боевые ангелы, даже боевые хомячки нам уже встречались, но BPS – нечто совершенно иное.

Сериал (кстати, все еще выходящий на территории Японии) рассказывает историю Сирасе Акиры, хакера-одиночки, проводящего все свое время, уставившись в монитор. Его комната, в которой кровать располагается непосредственно возле компьютера, сильно напомнила мне жилища кое-каких знакомых программистов. Да и сам образ Сирасе – небритого, вечно сонного, одетого в мятую футболку и брюки, никогда не знавшие утюга, очень и очень отвечает жизненным реалиям. Еще одна деталь – он не работает за деньги, но ради редкого устройства или видеокарты способен сделать все, что угодно.

Главное отличие Сирасе от обычных программистов – его способность к быстрому анализу и обработке информации, благодаря чему он и получил свое звание BPS. И по этой же причине Сирасе привлекает внимание необычных заказчиков – от военно-морского флота до аэрокосмического агентства. Причем клиенты, как правило, жутко его боятся: «Он спокойно может изменить плюс на твоем банковском счету на минус».

Реализмом в Battle Programmer Shirase и не пахнет. Уже в первом эпизоде хакер по прозвищу Король Америки взрывает офисное здание путем взлома его коммунальных систем. В ответ главный герой, застрявший посреди улицы в дорожной пробке, использует мобильный телефон третьего поколения, чтобы уничтожить компьютер противника. Да, это совершенно не похоже на правду. Но когда наниматель представляет, как Сирасе делает своеобразное «фаталити» в лучших традициях аниме, выкрикивая при этом: «Двухпроходная компиляция!», – удержаться от смеха просто невозможно. Если вы, разумеется, хотя бы чуть-чуть понимаете, что это такое на самом деле.

В целом, BPS рекомендуется всем зрителям, имеющим представление о компьютерных технологиях и не боящимся использования некоторых технических терминов. Удовольствие от просмотра в этом случае гарантировано.

Сергей Галёнкин

ВЕРДИКТ ★★★★★



Компания AIC, 2003–2004
Web-сайт www.anime-int.com/works/bps
Режиссер Хайаши Хироки
Роли озвучивали Накаи Казуйа (Сирасе Акира), Такато Ясухиро (Король Америки), Хаси Такайа (голос за кадром)